

**PENGEMBANGAN LKPD MENULIS TEKS CERITA PENDEK DENGAN  
METODE *CERPEN-GRAM* BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* UNTUK SISWA  
SMP/MTS KELAS IX TAHUN AJARAN 2021/2022**

**(Tesis)**

**Oleh**

**LENNY RAHMAWATI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN LKPD MENULIS TEKS CERITA PENDEK DENGAN METODE *CERPEN-GRAM* BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* UNTUK SISWA SMP/MTS KELAS IX TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

**LENNY RAHMAWATI**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD menulis teks cerpen dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* untuk siswa kelas IX SMP/MTs dan mengetahui kelayakannya sebagai LKPD di sekolah. LKPD dalam penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring maupun luring dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan oleh peneliti. Peneliti mengadaptasi kesepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Langkah-langkah hasil adaptasi tersebut dibagi menjadi tiga tahapan utama. Tiga tahapan tersebut di dalamnya adalah (1) hasil penelitian pendahuluan; (2) proses pengembangan produk; (3) uji praktisi atau teman sejawat; (4) uji ahli atau pakar; (5) revisi; (6) uji coba lapangan terbatas; (7) uji coba lapangan luas; dan (8) produk akhir dan tahap diseminasi (penyebarluasan) tidak dilakukan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan pembiayaan penerbitan produk dan implementasi produk di lapangan dalam skala luas.

Pengambilan data dilakukan dengan uji praktisi atau teman sejawat, uji validitas ahli materi, ahli media dan peserta didik tingkat SMP. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket. Analisis yang dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan konversi skala 4.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD berbasis *Liveworksheets* yang telah dinyatakan *sangat layak* digunakan oleh ahli praktisi atau teman sejawat, ahli materi, dan ahli media sebagai salah satu sumber belajar. Kelayakan LKPD berdasarkan hasil validasi praktisi atau teman sejawat di SMP N1 Bumi Agung terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan skor rata-rata 50 dan rerata presentase 83, 3% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi praktisi atau teman sejawat di SMP PGRI 1 Bumi Agung terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan skor rata-rata 53 dan rerata presentase 88, 3% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek karakteristik LKPD ditandai dengan skor rata-rata 45 dan rerata presentase 86,53% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi ahli media terhadap aspek ukuran LKPD, perangkat lunak, komunikasi visual, dan karakteristik LKPD ditandai dengan skor rata-rata 59 dan rerata presentase 86,74% dengan kategori *sangat layak*.

Kata kunci: *pengembangan, lkpd, teks cerita pendek, dan siswa SMP.*

**PENGEMBANGAN LKPD MENULIS TEKS CERITA PENDEK DENGAN  
METODE *CERPEN-GRAM* BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* UNTUK SISWA  
SMP/MTS KELAS IX TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Lenny Rahmawati

(Tesis)

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN

pada

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

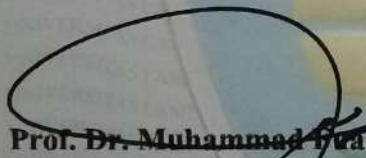
Judul Tesis : Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Pendek  
dengan Metode *Cerpen-Gram* Berbasis  
*Liveworksheets* untuk Siswa SMP/MTs Kelas IX  
Tahun Ajaran 2021/2022

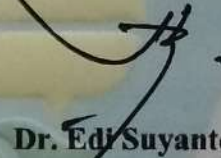
Nama Mahasiswa : Lenny Rahmawati  
No. Pokok Mahasiswa : 2023041009  
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni/Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Prof. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum.

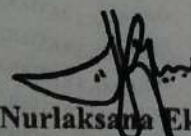
  
Dr. Edi Suyanto, M.Pd.

NIP 195907221986031003

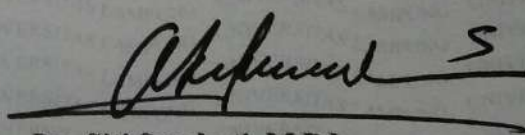
NIP 196307131993111001

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

  
Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M. Pd.

NIP 19640106198803 1 001

  
Dr. Siti Samhati, M.Pd.

NIP 196208291988032001



MENGESAHKAN

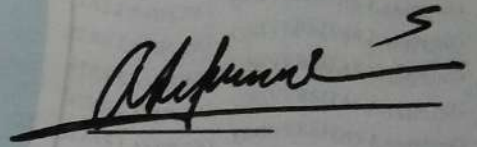
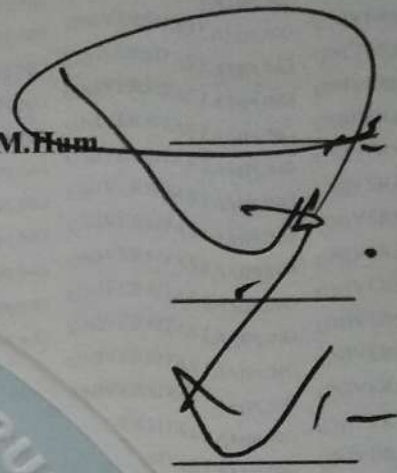
1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum

Sekretaris : Dr. Edi Suyanto, M.Pd

Penguji  
Bukan Pembimbing : Dr. Farida Ariyani, M.Pd

Penguji  
Bukan Pembimbing : Dr. Siti Sambati, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan  
Pendidikan

Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230 199111 1 001

3. Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, M.T  
NIP 197104151998031005

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 16 Desember 2022

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Lenny Rahmawati  
NPM : 2023041009  
judul tesis : Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode *Cerpen-Gram* Berbasis *Liveworksheets* untuk Siswa SMP/MTs Kelas IX Tahun Ajaran 2021/2022  
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan daam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yag berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 29 Januari 2023



Lenny Rahmawati

NPM 2023041009



## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Sekampung pada tanggal 08 September 1997 putri pertama pasangan Bapak Muharam, S.Pd., dan Ibu Poniyatun, S.Pd. Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyah Bustanul Athfal Sumbergede, Kecamatan Sekampung, Kab. Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2003.

Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Giriklopomulyo, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2009. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Sekampung, diselesaikan pada tahun 2012. Madrasah Aliyah (MAN) Madrasah Aliyah Negeri 1 (Model) Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2015.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2015. Penulis menyelesaikan program sarjana di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2019, dan Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2020.



## **MOTO**

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap  
(Asy-Syarah: 6-8)*

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini ku persembahkan kepada

1. Papa dan mama tercinta, terima kasih atas perjuangannya yang telah banyak berkorban untuk penulis baik dari segi moral, material, maupun finansial.
2. Adikku yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan perhatian yang tulus kepada penulis.
3. Keluarga besarku yang selalu mendukung, mendoakan, dan membantu keberhasilan penulis.
4. Dosen-dosenku yang kuhormati dan kusayangi yang telah mendidik dan mengajarku.
5. Almamater tercinta.

## SANWACANA

*Alhamdulillah*, puji syukur penulis atas ke hadirat Allah swt., karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode *Cerpen-Gram* Berbasis *Liveworksheets* untuk Siswa SMP/MTs Kelas IX Tahun Ajaran 2021/2022” Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad saw., semoga keluarga, sahabat, dan para pengikutnya mendapatkan syafaatnya di hari kiamat kelak.

Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung. Dalam tesis ini penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih setulus-tulusnya kepada

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung;
4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni;

5. Dr. Siti Samhati, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa memberikan dukungan, nasihat, dan saran kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Lampung;
6. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku pembimbing I yang begitu sabar untuk membimbing, membantu, dan memberi saran serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis;
7. Dr. Edi Suyanto, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membimbing, membantu, dan memberi saran yang sangat bermanfaat bagi penulis;
8. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan nasihat, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis;
9. Dr. Sumarti, M. Hum., selaku pembimbing akademik yang begitu sabar untuk membimbing, membantu, dan memberi saran serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat;
11. Dr. Doni Andra, M. Sc., selaku dosen ahli media yang telah memberikan saran, dan penilaian yang membangun pada proses pembuatan produk pengembangan LKPD ini;
12. Dr. Mulyanto Widodo, M. Pd selaku dosen ahli materi yang telah memberikan saran, dan penilaian yang membangun pada proses pembuatan produk pengembangan LKPD ini;
13. Siswo Sulomo, S. Pd., selaku kepala UPTD SMPN 1 Bumi Agung yang telah memberikan izin penelitian;



14. Yusup, S. Pd., selaku kepala SMP PGRI 1 Bumi Agung yang telah memberikan izin penelitian;
15. Sutikno, S. Pd., selaku guru Bahasa Indonesia SMPN 1 Bumi Agung yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran serta kerjasama yang baik selama penelitian tesis berlangsung;
16. Kasiran, S. Pd., selaku guru Bahasa Indonesia SMP PGRI 1 Bumi Agung yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran serta kerjasama yang baik selama penelitian tesis berlangsung;
17. Papa dan Mama tercinta yang tak pernah henti memberikan ketulusan cinta, kasih sayang, nasihat, motivasi dalam bentuk moral maupun material dan untaian doa yang tiada terputus untuk keberhasilan penulis;
18. Keluarga besarku yang senantiasa menantianku dengan memberikan motivasi, dorongan, semangat, dan doa;
19. Sahabatku program sarjana Feny Novika Sari, Widia Fitriani, Mery Elisabeth, Anania Eviyana Luxerima Sitohang, Getri Novianti Pasaribu, dan Nurul Hasanah yang menemani ku sejak awal, baik suka dan duka, saling memberi motivasi, dan saling melengkapi semoga persahabatan dan kasih sayang kita akan kekal abadi;
20. Teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2015 terima kasih atas persahabatan, doa, serta kebersamaan yang telah teman-teman berikan;
21. Teman-teman kelas kerenu program magister yang tersayang Aji Marhaban MSK, Anggun Setiana, Arini Wastiti, Dedi Febrianto, Eka Anista, Henny Arifah, Kiki Nurjana, Miftahul Jannah, Rosidah, Shinta Larasati, Yerli Agilia Putri, Yulina Winda Rahma, dan Zaky Pratama terima kasih atas persahabatan baik suka

maupun duka, doa, dorongan, motivasi, serta kebersamaan yang telah teman-teman berikan sejak awal kuliah hingga saat ini;

22. Teman-teman angkatan 2017, 2018, 2019, dan angkatan 2021, 2022 terima kasih atas bantuan, masukan, dukungan, dan kebersamaan yang telah kalian berikan;
23. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis menyelesaikan tesis ini.

Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Aamiin.

Bandar Lampung, Januari 2023

Penulis,

Lenny Rahmawati

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vi
<b>MOTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>SANWACANA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR SKEMA</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Bahan Ajar .....	6
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar .....	6
2.1.2 Mengapa Guru Perlu Mengembangkan Bahan Ajar .....	7
2.1.3 Fungsi Bahan Ajar .....	8
2.1.4 Jenis-jenis Bahan Ajar .....	8
2.1.5 Karakteristik Bahan Ajar .....	9
2.2 Lembar Kerja Peserta Didik .....	10
2.2.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik .....	10
2.2.2 Fungsi dan Manfaat LKPD .....	11
2.2.3 Langkah-langkah Pembuatan LKPD .....	13
2.2.4 Macam-macam LKPD .....	14

2.3	Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik.....	15
2.4	Prosedur Pengembangan E-LKPD .....	16
2.5	Materi Pembelajaran Teks Cerita Pendek.....	17
2.6	<i>Cerpen-Gram</i> .....	18
2.7	Menulis Cerpen dengan Metode <i>Cerpen-Gram</i> .....	18
2.8	<i>Liveworksheets</i> .....	23
2.8.1	Pengertian <i>Liveworksheets</i> .....	23
2.8.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Liveworksheets</i> .....	24
2.8.2.1	Kelebihan <i>Liveworksheets</i> .....	24
2.8.2.2	Kekurangan <i>Liveworksheets</i> .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Desain Penelitian .....	25
3.2	Prosedur Penelitian .....	25
3.2.1	Studi Pendahuluan .....	29
3.2.2	Proses Pengembangan Produk .....	30
3.2.3	Uji Praktisi atau Teman Sejawat.....	30
3.2.4	Uji Ahli atau Pakar.....	30
3.2.5	Uji Lapangan Terbatas.....	31
3.2.6	Uji Lapangan Luas.....	31
3.3	Data dan Sumber Data Penelitian .....	31
3.4	Instrumen Penelitian .....	32
3.4.1	Instrumen Wawancara.....	32
3.4.2	Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa .....	33
3.4.3	Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa oleh Bidang Kurikulum .....	33
3.4.4	Instrumen Validasi Guru.....	34
3.4.5	Instrumen Validasi Ahli Materi .....	34
3.4.6	Instrumen Validasi Ahli Media.....	35
3.5	Subjek Penelitian.....	36
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7	Teknik Analisis Data.....	37
3.8	Uji Validasi Produk.....	37

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Paparan Data Awal .....	40
4.2	Tahap Pengembangan Produk .....	42
4.3	Desain LKPD .....	44
4.4	Teknik Penggunaan LKPD dalam Pembelajaran <i>Cerpen-Gram</i> .....	45
4.4	Hasil Validasi E-LKPD Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode <i>Cerpen-Gram</i> Berbasis <i>Liveworksheets</i> .....	46
4.4.1	Validasi oleh Praktisi atau Teman Sejawat Guru Mitra Bahasa Indonesia.....	46
4.4.2	Validasi oleh Ahli atau Pakar .....	48



4.4.2.1 Validasi oleh Ahli Materi.....	49
4.4.2.1.2 Revisi oleh Ahli Materi.....	51
4.4.2.2 Validasi oleh Ahli Media .....	53
4.4.2.2.1 Revisi oleh Ahli Media .....	55
4.5 Uji Lapangan .....	56
4.5.1 Uji Lapangan Terbatas .....	56
4.5.2 Uji Lapangan Luas .....	59
4.5.2.1 SMP N1 Bumi Agung.....	60
4.5.2.2 SMP PGRI 1 Bumi Agung.....	61
4.6 Validasi oleh Peserta Didik .....	63
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	69
5.2 Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Tahap-tahap R&D Adaptasi dari Brog and Gall .....	28
Gambar 2 Sebelum Revisi Ahli Materi .....	51
Gambar 3 Sesudah Revisi Ahli Materi .....	52
Gambar 4 Sebelum Revisi Ahli Materi .....	52
Gambar 5 Sesudah Revisi Ahli Materi .....	52
Gambar 6 Sebelum Revisi Ahli Media .....	55
Gambar 7 Sesudah Revisi Ahli Media .....	56

## DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 1 .....	26
Skema 2 .....	38

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan LKPD Konvensional dan LKPD Interaktif .....	15
Tabel 2.2 Cerpen-Gram 1 Menentukan Topik dan Judul Cerpen .....	19
Tabel 2.3 Cerpen-Gram 2 Menentukan Nama, Profil dan Perilaku Tokoh ...	20
Tabel 2.4 Cerpen-Gram 3 Penampilan Fisik Tokoh .....	21
Tabel 2.5 Cerpen-Gram 4 Aksesoris .....	21
Tabel 2.6 Cerpen-Gram 5 Pembuka, Narasi, dan Penutup .....	22
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara .....	32
Tabel 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa .....	33
Tabel 3.3 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa oleh Bidang Kurikulum .....	33
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Guru .....	34
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	34
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media .....	35
Tabel 3.7 Subjek Penelitian .....	36
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar .....	43
Tabel 4.2 Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia SMP N1 Bumi Agung .....	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia SMP PGRI 1 Bumi Agung..	47
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	49
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 4.5 Rubrik Penilaian .....	58
Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Cerita Pendek dalam Uji Lapangan Terbatas .....	59
Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Cerita Pendek dalam Uji Lapangan Luas .....	61
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Cerita Pendek dalam Uji Lapangan Luas .....	62
Tabel 4.9 Kisi-kisi Lembar Validasi Peserta Didik .....	63
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Peserta Didik .....	64
Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi atau Teman Sejawat, Ahli Materi, Ahli Media, dan Peserta Didik .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Program Studi .....	75
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Sekolah .....	78
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Guru .....	80
Lampiran 4 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	83
Lampiran 5 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik oleh Bidang Kurikulum .....	87
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dari Program Studi .....	90
Lampiran 7 Balasan Surat Izin Penelitian dari Sekolah .....	92
Lampiran 8 Surat Permohonan menjadi Validator Ahli Materi .....	94
Lampiran 9 Surat Permohonan menjadi Validator Ahli Media .....	95
Lampiran 10 Lembar Validasi Guru Bahasa Indonesia .....	96
Lampiran 11 Lembar Validasi oleh Ahli Materi .....	104
Lampiran 12 Lembar Validasi oleh Ahli Media .....	109
Lampiran 13 Hasil Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode <i>Cerpen-Gram</i> dalam Uji Lapangan Terbatas SMP Negeri 1 Bumi Agung .....	114
Lampiran 14 Hasil Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode <i>Cerpen-Gram</i> dalam Uji Lapangan Luas SMP Negeri 1 Bumi Agung .....	115
Lampiran 15 Hasil Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode <i>Cerpen-Gram</i> dalam Uji Lapangan Luas SMP PGRI 1 Bumi Agung .....	117
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Validasi Peserta Didik SMP Negeri 1 Bumi Agung .....	119
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Validasi Peserta Didik SMP PGRI 1 Bumi Agung .....	121
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	123
Lampiran 19 Sertifikat Keikutsertaan Peserta Webinar Langkah Mudah Membuat LKPD Interaktif menggunakan <i>Liveworksheets</i> .....	131
Lampiran 20 Panduan Penggunaan Aplikasi <i>Liveworksheets</i> Buku Pegangan Guru .....	132
Lampiran 21 Panduan Penggunaan Aplikasi <i>Liveworksheets</i> Buku Pegangan Siswa .....	150
Lampiran 22 Produk <i>E-LKPD</i> Teks Cerita Pendek dengan Metode <i>Cerpen-Gram</i> .....	164

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahan ajar sangat penting bagi pembelajaran di sekolah. Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan di dapat dari proses tersebut adalah tercapai atau tidaknya indikator hasil belajar siswa. Agar hal tersebut tercapai diperlukan suatu bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar siswa, bahan ajar tersebut diantaranya adalah Lembar Kerja Peserta Didik. LKPD berwujud lembaran berisi tugas-tugas guru pada umumnya bersifat konvensional yang diberikan ke peserta didik disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini menyebabkan kebosanan pada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Guru kurang mengembangkan kreativitas untuk merencanakan, menyiapkan, membuat bahan ajar secara matang, dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa. Hal ini yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran menulis cerpen.

Guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikakan ruang gerak bagi peserta didik untuk mampu berseksplorasi, memudahkan interaksi antar guru maupun siswa dengan guru. Penyusunan materi dalam bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa agar lebih mudah dalam memahami materi maka membutuhkan teknologi Seiring perkembangan teknologi, mulai dilakukan perubahan LKPD ke dalam bentuk digital yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer bahkan *handphone* maupun *smartphone*. Dengan demikian LKPD harusnya tidak berisi kata-kata saja, tetapi

diimbangi dengan ilustrasi untuk memotivasi siswa supaya tidak jenuh dan lebih tertarik dalam mengerjakannya.

Ada beberapa alasan mengapa guru perlu mengembangkan bahan ajar. Dalam lampiran Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi, guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kompetensi pedagogik yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang di ampu dan kompetensi profesional yaitu mengembangkan materi pembelajaran yang di ampu secara kreatif. Mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memerhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.

Berdasarkan kajian peneliti secara menyeluruh terhadap bahan ajar yang digunakan di 3 sekolah di Kabupaten Lampung Timur, kompetensi dasar menulis teks cerpen telah dikembangkan sesuai dengan standar kelayakan bahan ajar yang telah ditentukan oleh Kemendiknas. Walaupun demikian, ada tiga temuan yang menurut peneliti sangat esensial. Pertama, bahan ajar belum memberikan materi yang dibutuhkan siswa karena terlalu singkat. Akibatnya, keterampilan menulis cerpen siswa sulit ditingkatkan karena konstruksi pemahaman siswa perihal teks cerpen tidak memadai. Kedua, pembelajaran menulis teks cerpen dalam bahan ajar belum menyajikan langkah praktis menulis cerpen, dan ketiga belum memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini

Adapun studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dengan hasil wawancara di 3 sekolah yakni SMP Negeri 1 Bumi Agung, SMP PGRI1 Bumi Agung, dan MTs NU 5 Sekampung bahwasanya guru masih menggunakan atau menerapkan bahan ajar konvensional dalam pembelajaran teks cerita pendek. Guru pun tidak menggunakan fasilitas yang memadai dan kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini kemudian siswa belum mengenal dan memahami pembelajaran menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar dan mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Pada penelitian ini lebih memfokuskan pengembangan LKPD dalam rangka membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menganggap bahwa membuat pengembangan LKPD menulis teks cerpen dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheet* sebagai solusi terbaik. Bahan ajar yang dikembangkan LKPD menulis teks cerpen dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets*. *Liveworksheets* adalah sebuah aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin pencari Google. Aplikasi ini memungkinkan guru mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg, atau png) menjadi latihan *online* interaktif sekaligus otomatis mengoreksi.

Menulis cerpen dengan *Cerpen-Gram* dikhususkan bagi penulis pemula yang kesulitan dalam memulai menulis cerpen. Metode *Cerpen-Gram* ini bertujuan memberikan alternatif dan teknik menulis cerpen bagi penulis pemula dengan langkah-langkah yang sederhana dan sistematis sehingga dengan langkah-langkah metode *Cerpen-Gram* memberikan kemudahan bagi penulis pemula untuk berpikir secara kritis dan imajinatif secara terstruktur (Peng Khen Sun, 2016).

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar menulis cerpen. Sukistiono (2017) *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Teks dengan Metode Cerpen-gram*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar “Kiat Praktis Menulis Cerpen dengan Metode Cerpen-Gram untuk SMP / MTs Kelas IX” dinyatakan layak digunakan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Lenny Rahmawati (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Pendek dengan Video Slide show di SMK Kelas XI di SMK Muhammadiyah Sekampung*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perangkat multimedia pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran dalam bentuk *compact disk* yang berisi *mp4*. dan *doc*. yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut. Ada dua perbedaan utama : (1) Bahan ajar yang dikembangkan ialah LKPD menulis teks cerpen dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets*. (2)

pelatihan keterampilan menulis cerpen menggunakan metode cerpen-gram. Peneliti berkeyakinan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi unsur kebaruan: *baru* karena aplikasi *Liveworksheets* adalah aplikasi yang disediakan oleh *Google*. Seiring perkembangan teknologi aplikasi tersebut layak digunakan oleh guru. Peserta didik dapat membuat akun lalu mengerjakan LKPD langsung melalui akun tersebut dan apabila ingin menggunakan LKPD tersebut secara luring guru bisa mengunduh dan menyebarkan tautan LKPD tersebut.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Pendek dengan Metode *Cerpen-Gram* Berbasis *Liveworksheets* untuk Siswa SMP/MTs Kelas IX Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* untuk siswa kelas SMP/ MTs kelas IX tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan LKPD menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* untuk siswa SMP /MTs kelas IX tahun ajaran 2021/2022?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Merancang dan menguji LKPD menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* untuk siswa SMP/MTs kelas IX tahun ajaran 2021/2022.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan LKPD menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* untuk siswa SMP/MTs kelas IX tahun ajaran 2021/2022.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan agar berguna

##### **1. Manfaat Praktis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif LKPD menulis teks cerita pendek kelas IX, yaitu membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya LKPD.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Bahan Ajar

Pembahasan mengenai bahan ajar meliputi pengertian bahan ajar, perlunya mengembangkan bahan ajar oleh guru, fungsi bahan ajar, jenis-jenis bahan ajar, dan karakteristik bahan ajar.

#### 2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran (Mulyasa, 2006).

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (*National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training*) (Kemendiknas, 2008).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disarikan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi disusun secara sistematis yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

### 2.1.2 Mengapa Guru Perlu Mengembangkan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam belajar. Dalam pembelajaran terdapat sejumlah materi pembelajaran yang sering kali siswa sulit untuk memahaminya ataupun guru sulit untuk menjelaskannya. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, asing, dan sebagainya. Upaya mengatasi kesulitan ini maka perlu dikembangkan bahan ajar yang tepat. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat abstrak, maka bahan ajar harus mampu membantu siswa menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, misalnya dengan penggunaan gambar, foto, bagan, dan skema. Dengan demikian, materi yang rumit harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana sesuai dengan tingkat berfikir siswa sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

Pertimbangan lain adalah seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi pada saat ini ialah pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan sistem pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini adalah pengembangan *E-LKPD* dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* karena aplikasi *Liveworksheets* adalah sebuah aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin pencari Google. Aplikasi ini memungkinkan guru mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg, atau png) menjadi latihan *online* interaktif sekaligus otomatis mengoreksi. Guru bisa dengan mudah mengunduh dan menyebarkan tautan *E-LKPD* tersebut.

### 2.1.3 Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi guru dan fungsi bagi siswa (Andi, 2014).

1. Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain:
  - a. Menghemat waktu guru dalam mengajar.
  - b. Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
  - c. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif



- d. Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
2. Fungsi bahan ajar bagi siswa, antara lain:
- a. Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lain.
  - b. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
  - c. Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.
  - d. Sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dan dikuasainya, serta sebagai sumber belajar tambahan untuk siswa.

#### **2.1.4 Jenis-jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

1. Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, *handout*, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.
2. Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, *compact disk audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, video compact disk.
4. Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya *compact disk interactive* (Andi, 2014).

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan jenis bahan ajar LKPD berbentuk elektronik. *E-LKPD* adalah bahan ajar internaktif ditulis oleh peneliti dalam rangka menunjang materi pada KD 3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita

pendek yang dibaca atau didengar dan 4.6 Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

### **2.1.5 Karakteristik Bahan Ajar**

Bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, (Widodo dan Jasmani dalam Ika Lestari 2013) mengungkapkan bahwa karakteristik bahan ajar yaitu;

1. *Self instructional* (Intruksional secara mandiri);
2. *Self contained* (Mandiri);
3. *Stand alone* (Berdiri sendiri);
4. *Adaptive* (Adaptif); dan
5. *User friendly* (Mudah digunakan).

Karakteristik bahan ajar *Self Instructional* yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Oleh karena itu, dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas dan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

Karakteristik bahan ajar *Self Contained* yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.

Karakteristik bahan ajar *Stand Alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

Karakteristik bahan ajar *Adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

Karakteristik bahan ajar *User Friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Kehadiran bahan ajar selain membantu peserta didik dalam pembelajaran juga sangat membantu guru.

## **2.2 Lembar Kerja Peserta Didik**

Pembahasan mengenai lembar kerja peserta didik meliputi pengertian lembar kerja peserta didik, fungsi dan manfaat LKPD, langkah-langkah pembuatan LKPD, dan macam-macam LKPD.

### **2.2.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Awalnya LKPD dikenal dengan sebutan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKPD adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Menurut (Endang Widjajanti, 2008), LKPD merupakan salah satu sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator yang disusun, dirancang, dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Menurut (Trianto, 2008) mendefinisikan bahwa LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. LKPD merupakan sebuah bahan ajar yang tersusun dari lembaran – lembaran yang berisi materi, ringkasan, dan soal – soal yang akan dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang hendak dicapai (Andi Prastowo, 2011).

Berdasarkan pengertian di atas maka LKPD berwujud lembaran berisi tugas-tugas guru kepada peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dapat dikatakan bahwa LKPD adalah panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sehingga, lembar kerja peserta didik sangat berperan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

### 2.2.2 Fungsi dan Manfaat LKPD

Menurut (Endang Widjajanti,2008) LKPD mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

- a. Dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar
- b. Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu topik
- c. Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai peserta didik
- d. Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas
- e. Dapat membantu peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar
- f. Dapat membangkitkan minat peserta didik jika LKPD disusun secara rapi, sistematis mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mudah menarik perhatian peserta didik
- g. Dapat menumbuhkan kepercayaan pada diri peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu
- h. Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya
- i. Dapat digunakan untuk melatih peserta didik menggunakan waktu seefektif mungkin
- j. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Menurut (Sukamto dalam Benedikta Ango, 2013), LKPD memiliki fungsi antara lain:

- a. Memberikan pengalaman kongkret bagi peserta didik
- b. Membantu variasi belajar
- c. Membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
- d. Meningkatkan referensi belajar mengajar

e. Memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, fungsi LKPD antara lain mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan secara kongkret, mempercepat proses pengajaran, mengetahui materi yang dikuasai peserta didik, mengoptimalkan referensi belajar mengajar, membangkitkan minat dan motivasi peserta didik, mempermudah penyelesaian tugas perorangan atau kelompok, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan LKPD merupakan bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan. LKPD disusun secara rapi agar menarik perhatian peserta didik, dan LKPD juga mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Penggunaan media (LKPD) memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, hal ini dikemukakan oleh (Azhar Arsyad ,2004) antara lain yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar semakin lancar dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Meningkatkan motivasi peserta didik, dengan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Peserta didik akan mendapat pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Manfaat yang diperoleh dengan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran (Benedikta Ango, 2013) antara lain mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep, melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan

belajar, dan membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, manfaat penggunaan LKPD yaitu: a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi; b. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; c. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep; d. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses; dan e. Sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Perbedaan antara LKPD dan sumber belajar. Sumber belajar pada hakikatnya adalah segala sesuatu baik benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya yang bisa menimbulkan proses belajar contohnya buku paket, modul, LKS (lembar kerja siswa), realia, model, market, bank, museum, kebun binatang, dan pasar (Prastowo, 2015). Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang dikumpulkan secara sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual (Syukur N.C, 2008). Dapat disimpulkan bahwa sumber belajar sangat luas dan kompleks. Sumber belajar lebih dari sekadar media pembelajaran. Sumber belajar adalah semua sumber baik berupa orang, data, atau pun benda yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah ataupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar dan kompetensi tertentu sedangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Widjayanti, 2008).

### **2.2.3 Langkah – langkah Pembuatan LKPD**

Untuk membuat atau menentukan sebuah LKPD yang baik, ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan.( Jones dalam Indriati Agustin Andayani, 2005) LKPD yang baik untuk diberikan kepada siswa, haruslah:

- a. Dapat menampung keragaman kemampuan siswa di kelas
- b. Bahasanya cukup dimengerti (tidak terlalu sulit)
- c. Format dan gambar harus jelas (mudah dipahami)

- d. Mempunyai tujuan yang jelas
- f. Memiliki isi. an yang memerlukan pemikiran dan pemrosesan
- g. Informasi.

#### **2.2.4 Macam – macam LKPD**

LKPD dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

##### a. LKPD Tak Berstruktur

LKPD tak berstruktur adalah lembaran yang berisi sarana untuk materi pelajaran, sebagai alat bantu kegiatan peserta didik yang dipakai untuk menyampaikan pelajaran. LKPD merupakan alat bantu mengajar yang dapat dipakai untuk mempercepat pembelajaran, memberi dorongan belajar pada tiap individu, berisi sedikit petunjuk tertulis atau lisan untuk mengarahkan kerja pada peserta didik.

##### b. LKPD Berstruktur

LKPD berstruktur memuat informasi, contoh dan tugas-tugas. LKPD ini dirancang untuk membimbing peserta didik dalam satu program kerja atau mata pelajaran dengan sedikit atau sama sekali tanpa bantuan pembimbing untuk mencapai sasaran pembelajaran pada LKPD telah disusun petunjuk dan pengarahannya. LKPD ini tidak dapat menggantikan peran guru dalam kelas. Guru tetap mengawasi kelas, memberi semangat dan dorongan belajar dan memberi bimbingan pada setiap peserta didik (Lis Indrianto,1998).

Contoh LKPD Berstruktur:

##### a. LKPD Konvensional

LKPD ini yang sekarang digunakan di sekolah-sekolah pada umumnya yang berupa *print out* dalam bentuk buku.

##### b. LKPD Interaktif

LKPD ini dibuat dan dijalankan dengan bantuan perangkat keras komputer atau CD player. LKPD ini dapat memberikan respon umpan balik bagi peserta didik (Lis Indrianto, 1998). Perbedaan lain antara LKPD Konvensional dan LKPD Interaktif dapat dilihat pada tabel 2.1

**Tabel 2.1 Perbedaan LKPD Konvensional dan LKPD Interaktif**

No	Perbedaan	LKPD Konvensional	LKPD Interaktif
1.	Materi	Disajikan dalam bentuk deskriptif	Disajikan dalam bentuk pertanyaan yang dapat mengkonstruksi pemahaman peserta didik.
2.	Gambar, grafik maupun tulisan	Disajikan dalam keadaan diam	Disajikan bergerak dan langkah per langkah, ketika peserta didik tidak mengerti dapat diulang.
3.	Komunikasi	Dilakukan dengan satu arah	Dua arah (ketika peserta didik memberikan jawaban atau respon LKS ini akan memberikan umpan balik)
4.	Isi	Menekankan banyak pada soal – soal	Menekankan pada penanaman konsep, soal hanya dijadikan sebagai pengantar pemahaman peserta didik.
5.	Tampilan	Disajikan pada lembaran kertas	Disajikan lebih menarik dengan tampilan gambar yang disukai siswa dan tampilan lebih hidup.

Dalam penelitian ini, LKPD yang dibuat menjadi elektronik – LKPD adalah tipe berstruktur karena LKPD ini diharapkan dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber belajar dengan atau tanpa bimbingan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi bukan berarti peran guru digantikan melainkan guru sebagai pengawas dan motivator.

### **2.3 Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)**

*E-LKPD* merupakan sistem pembelajaran elektronik (*Electronic Learning*) disingkat *e-Learning* adalah cara baru dalam proses pembelajaran. *E-Learning* merujuk pada pembelajaran yang didukung melalui web peserta didik belajar melalui web di rumah, dimana semua kegiatan dilakukan secara online dan pelaksanaan kelas tidak dilakukan secara langsung (Sutabri, 2012) dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran



dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone*.

Keuntungan menggunakan *E-LKPD*, yaitu:

- a. Menghemat tempat dan waktu.
- b. Memungkinkan pengguna menandai hal-hal penting tanpa takut membuatnya jelek karena coretan.
- c. Ramah lingkungan, karena tidak menggunakan kertas, tinta, dan lain sebagainya.
- d. Ukuran huruf dapat diubah dengan mudah.
- e. Karena tersedia dalam bentuk digital, sehingga akan selalu tersedia sepanjang waktu.
- f. Ukuran dan kapasitas kecil, sehingga dapat menampung banyak *E-LKPD*.
- g. Menghemat biaya.

#### **2.4 Prosedur Pengembangan *E-LKPD***

Langkah – langkah pengembangan *E-LKPD*, antara lain:

- a. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan intruksional dimulai dengan menganalisis siswa dengan cara mengenali siswa, perilaku awal dan karakteristik awal siswa kemudian dapat diperoleh peta kompetensi yang telah dan akan dicapai siswa, baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus. Kedua kompetensi tersebut akan menjadi tujuan pembelajaran umum dan khusus. Tujuan pembelajaran menunjukkan kompetensi yang akan dicapai siswa setelah melalui proses belajar.

- b. Mengumpulkan materi

Menentukan materi dan tugas yang akan dimuat dan disesuaikan dengan tujuan instruksional. Mengumpulkan bahan atau materi dan membuat rincian tugas yang

harus dikerjakan siswa. Bahan yang akan dimuat dapat dikembangkan sendiri atau memanfaatkan materi yang sudah tersedia.

c. Menyusun elemen

Elemen atau unsur pokok lembar kerja peserta didik meliputi materi, tugas, dan latihan.

d. Membuat *E-LKPD*

Mendesain *E-LKPD* dengan menggunakan aplikasi *Liveworksheets* yang ada di *google*. Mendesain awal di Aplikasi *Microsoft Word* untuk menentukan tujuan intruksional dan menentukan materi teks cerita pendek sesuai dengan kompetensi dasar 3.6 dan 4.6 lalu mengubahnya kedalam format PDF dan mengunggahnya di aplikasi *Liveworksheet*.

Dalam prosedur pengembangan *E-LKPD* harus memperhatikan langkah seperti tujuan intruksional, mengumpulkan materi, menyusun materi, mendesain LKPD menggunakan *Liveworksheets*.

## **2.5 Materi Pembelajaran Teks Cerita Pendek**

Pembelajaran cerpen merupakan proses, cara, perbuatan yang mengajarkan siswa untuk mempelajari cerita pendek secara lebih baik. Pembelajaran cerpen sangat penting karena dapat membantu siswa dalam upaya menjadikan dirinya lebih mampu menentukan segala unsur yang terdapat di dalam cerpen. Adapun dalam penelitian ini kompetensi dasar yang peneliti gunakan, yaitu KD 3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar dan 4.6 Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Kompetensi dasar keterampilan menulis teks cerpen di atas menunjukkan tujuan khusus pembelajaran menulis cerpen di kelas IX SMP melalui pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Ada dua kompetensi yang mendukung keterampilan menulis teks cerpen: menguasai struktur teks cerpen dan kekhasan bahasa teks cerpen. Bila

kompetensi tersebut dikuasai, berarti peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran menulis teks cerpen dengan baik.

### **2.6 *Cerpen-Gram***

Metode *Cerpen-Gram* adalah strategi pembelajaran menulis cerpen yang di rancang oleh Peng Khen Sun agar lebih mudah dan praktis untuk siswa yang kesulitan dalam menulis cerpen. *Cerpen-Gram* ini oleh Peng Khen Sun dalam bukunya yang berjudul *Menggali Passion Menulis Cerpen dengan Cerpen-gram* edisi revisi (2016) yang memberikan alternatif menulis cerpen dengan langkah-langkah menulis secara sederhana dan mudah diikuti oleh siswa.

Metode *Cerpen-Gram* merupakan metode sederhana dan praktis yang akan memudahkan penulis pemula dalam menulis cerpen. Keunggulan metode ini adalah lebih mengandalkan praktik menulis bagian-bagian cerpen seperti pembuka, dialog, deskripsi, konflik, dan penutup (Sun, 2016). *Cerpen-Gram* ini tentunya memiliki manfaat yang dapat membantu siswa dan guru dalam mengatasi kesulitan- kesulitan siswa ketika menulis cerpen. Adapun manfaatnya adalah memudahkan siswa belajar teori menulis cerpen sekaligus praktek menulis.

### **2.7 Menulis Cerpen dengan Metode *Cerpen-Gram***

Metode *Cerpen Gram* memiliki langkah-langkah yang harus dilalui ketika menulis cerpen dengan metode ini. Ada enam langkah cerpen yang diadaptasi dari langkah-langkah menulis cerpen dengan metode *Cerpen-Gram* (Sun ,2016).

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

### 1. *Cerpen-Gram 1 Menentukan Topik dan Judul Cerpen*

Tahap pertama menulis cerpen melalui cerpen-gram adalah berlatih berpikir tentang kemungkinan topik dan judul cerpen yang akan ditulis. Kemungkinan- kemungkinan topik dan judul yang akan dibuat ditulis menggunakan tabel seperti berikut

**Tabel 2.2 *Cerpen -Gram 1 Menentukan Topik dan Judul Cerpen***

<b>Topik</b>	<b>Judul</b>
<b>Religius</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Garis Penentuan</li> <li>b. Di Balik Senyuman</li> <li>c. Suci Keringat Ibu</li> <li>d. Kerta Putih</li> </ul>
<b>Estetika</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Salju Khatulistiwa</li> <li>b. Pertemuan Muara</li> <li>c. Seindah Nirwana</li> <li>d. Bagaikan Rembulan</li> </ul>
<b>Moral</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tombak Merah</li> <li>b. Ayam Jantan Dari Jawa</li> <li>c. Tangisan Awan</li> <li>d. Mengukir di atas Batu</li> </ul>
<b>Sosial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Misteri 3 Malam</li> <li>b. Harta Karun dari Surga</li> <li>c. Kesatria dari China</li> </ul>
<b>Etika</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Baba Bibi Bebe</li> <li>b. Warna Masa Depan</li> <li>c. Kilau Bintang</li> <li>d. Lamunan Wanita Tua</li> </ul>
<b>Cinta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sapaan Mantan</li> <li>b. Mimpi Tak Berujung</li> <li>c. Malaikat Bersayap</li> <li>d. Merajut Ribuan Cahaya</li> </ul>
<b>Persahabatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sahabat Sejati</li> <li>b. Tak Tergantikan</li> <li>c. Masa Tak Terlupakan</li> <li>d. Sahabat Terbaik</li> </ul>

## 2. *Cerpen-Gram 2*, Menentukan Nama, Profil, dan Perilaku Tokoh

Pada tahap ini siswa diajak untuk berlatih membuat daftar nama fiktif, profil, dan perilaku para tokoh. Tahap ini akan memudahkan siswa dalam memberi nama para tokoh yang akan dibuat serta menceritakan profil dan perilakunya. Cara menggunakan *Cerpen-Gram 2* ini adalah dengan memilih nama salah seorang yang ada dalam kolom yang telah dibuat kemudian menambahkan profil dan perilakunya untuk memperjelas detail tokoh. Berikut merupakan contoh tabel yang disusun dalam *Cerpen-Gram 2*.

**Tabel 2.3 *Cerpen-Gram 2* Menentukan Nama, Profil, dan Perilaku Tokoh**

Nama		Profesi		Perilaku	
Laki-laki	Perempuan			Hobi	Sifat
Aji Pradana (Aji)	Siti Mulyani (Siti)	Petani	Pedagang	Memasak	Rendah hati
Roni Aditya (Roni)	Reyna Tifani (Reyna)	Buruh	Guru	Menulis	Sombong
Oktavano Raihan (Raihan)	Diandra Avilia (Dian)	Satpam	Santri	Olahraga	Setia
Purwoto (Purwo)	Susanti	Penjahit	Siswa	Belanja	Pemarah
Dodo Isnawan (Dodo)	Kinanthi	Nelayan	Mahasiswa	Membaca	Berwibawa
Wahyu prasetio (wahyu)	Septiana wahyu (septi)	Penjual		Piknik	Pendiam

Penulis pemuladapat menciptakan nama tokoh sesuai dengan keinginan masing-masing dan disesuaikan dengan tema yang akan diceritakan. Nama atau profil tokoh tidak harus diambil dari baris yang sama.

### 3. *Cerpen-Gram 3* Penampilan Fisik Tokoh

Pada tahap ini penulis mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan penampilan fisik tokoh. Penampilan fisik tokoh yang digambarkan adalah kulit, kepala, rambut, mata, hidung, dan alis tokoh. Berikut tabel *Cerpen-Gram 3* yang menggambarkan penampilan fisik tokoh.

**Tabel 2.4 *Cerpen-Gram 3* Penampilan Fisik Tokoh**

<b>Kulit</b>	<b>Kepala</b>	<b>Rambut</b>	<b>Mata</b>	<b>Hidung</b>	<b>Alis</b>
Tebal	Besar	Pendek	Bundar	Mancung	Tebal
Pucat	Botak	Cepak	Sipit	Tajam	Tipis
Putih	Kecil	Gundul	Tajam	Pesek	Gundul
Bersih	Bulat	Hitam	Melotot	Besar	Panjang
<b>Dagu</b>	<b>Mulut</b>	<b>Bibir</b>	<b>Kumis</b>	<b>Wajah</b>	<b>Badan</b>
Lancip	Besar	Tipis	Lebat	Pucat	Kekar
Lebar	Kecil	Tebal	Putih	Tampan	Tegap
Panjang	Lebar	Pucat	Hitam	Cantik	Gemuk
Kecil	Manis	Merah	Tipis	Putih	Kurus

### 4. *Cerpen-Gram 4* Aksesoris Tokoh

Tahap keempat menulis cerpen berdasarkan metode *Cerpen-Gram* adalah menentukan aksesoris atau pakaian yang dikenakan oleh tokoh yang akan diceritakan. Tujuan utamanya untuk memudahkan Anda dalam menuliskan aksesoris atau pakaian yang dikenakan oleh tokoh cerita yang Anda buat. Tujuan keduanya untuk memudahkan Anda menuliskan jenis makanan dan minuman yang dikonsumsi oleh tokoh cerita pada saat tertentu seperti di restoran atau pesta (Sun, 2016:14). Berikut tabel *Cerpen-Gram 4* menentukan aksesoris tokoh.

**Tabel 2.5 *Cerpen-Gram 4* Aksesoris**

<b>Model pakaian</b>		<b>Menu</b>	
<b>Pria</b>	<b>Wanita</b>	<b>Makanan (khas)</b>	<b>Minuman</b>
Kemeja	Daster	Nasi goreng	Kopi
Baju batik	Rok mini	Sate	Teh
Baju jas	Kaos oblong	Bakso	Wedang jahe
Kaos oblong	Rok sepan	Soto	Jus jeruk
Piama	Gamis	Apem	Air putih

### 5. *Cerpen-Gram 5 Menentukan Pembuka, Narasi dan Penutup*

Secara sederhana, seseorang akan mengawali menulis cerpen dengan kalimat pembuka, kemudian menulis narasi berupa pengenalan tokoh, timbulnya konflik, adegan dialog, dan mendeskripsikan berbagai hal yang berkaitan dengan ceritanya kemudian pengarang mengakhiri ceritanya dengan kalimat penutup (Sun, 2016:19). Pada tahap ini penulis berlatih menyusun kalimat pembuka, narasi dan paragraf penutup. Pembuka pada cerpen diawali dengan pengenalan tokoh dan pengenalan fisiknya. Tahap pembuka menjadi bagian yang penting karena merupakan tahap pengenalan yang akan menarik minat pembaca.

Narasi pada cerpen berupa kalimat-kalimat yang menghubungkan antara kejadian satu dengan kejadian yang lain. Menulis narasi cerita pendek diupayakan dapat memancing rasa ingin tahu pembaca sehingga pembaca tertarik untuk membaca keseluruhan cerita. Penutup merupakan akhir dari cerita yang ditulis. Penutup sebaiknya ditulis dengan baik dan tidak membingungkan pembaca, sehingga pembaca merasa puas setelah membaca tulisan kita.

**Tabel 2.6 *Cerpen-Gram 5 Pembuka, Narasi, dan Penutup***

<b>Contoh 1: Pembuka</b>	<b>Narasi</b>	<b>Penutup</b>
Kilat menyambar lagi. Gelegarnya lebih keras lagi dari yang pertama. Ia tersentak dar tidurnya. Dia memekik ketakutan dan menangis seperti anak kecil	Segala cara sudah dicoba, dari yang ilmiah sampai yang sama sekali tidak masuk akal. Bahkan teknik bayi tabung pun sudah berkali-kali diterapkan. Selalu gagal. Baru yang terakhir ini bisa berhasil.	Malam itu juga sebelum gelap menyelubungi Jakarta, X telah melangkah seorang diri menelusuri kaki lima. Meninggalkan sejuta kepalsuan di belakang tubuhnya.
<b>Contoh 2: Pembuka</b>	<b>Narasi</b>	<b>Penutup</b>
Pukul lima dini hari cuaca dingin berkabut. Purwo di teras bersiap mengenakan sepatunya hendak berangkat kerja. Istrinya keluar membawa kopi dan dan dua potong apem di atas nampan.	Seperti biasa Purwo selalu diajak kemana pun majikannya pergi. Termasuk bertemu klien tuannya di luar kota. Purwo memenag dikenal sebagai seseorang yang gigih dalam bekerja, hanya saja ia pernah tidak	Pada akhirnya Purwo tetap memilih menjalani profesinya sebagai sopir pribadi. Hidup ini singkat. Sejauh apa ia berusaha untuk menjadi orang kaya tetapi tidak bahagia sama saja tidak bisa menikmati hidup. Ia sudah bahagia

	beruntung dan mendapat fitnah dari rekan kerjanya yang iri dengannya.	dengan keikhlasan dan kesetiiaannya mengabdikan pada tuannya.
--	---	---

## **6. Cerpen-Gram 6 perkenalan, konflik, klimaks, antiklimaks, dan penyelesaian.**

Tahap keenam ini merupakan tahap lanjut dari kelima tahap sebelumnya. Pada tahap ini mulai menggambarkan keseluruhan jalan cerita dari awal perkenalan hingga akhir yaitu penyelesaian. Ketika menyusun perkenalan yang harus diperhatikan adalah penggunaan kalimat dan bagaimana cara menyampaikan gambaran awal cerita sehingga menarik perhatian pembaca. Penggambaran konflik, klimaks, antiklimaks dan penyelesaian yang digambarkan pada tahap ini adalah garis besarnya saja yang kemudian akan dikembangkan ke tahap selanjutnya yaitu menyusun cerita menjadi cerpen secara utuh.

### **2.8 Liveworksheets**

#### **2.8.1 Pengertian Liveworksheets**

Pada pedoman umum pengembangan bahan ajar yang disusun oleh Diknas dalam (Prastowo,2012), lembar kerja peserta didik (*student worksheet*) adalah lembaran – lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. *E-LKPD* yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Instruksi dan langkah kegiatan yang diberikan harus jelas kompetensi dasar apa yang akan dicapai. Pada masa pengintegrasikan TIK seperti sekarang, LKPD kemudian tidak dalam bentuk cetak tetapi juga dalam bentuk elektronik.

Aplikasi *Liveworksheets* adalah sebuah aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin pencari Google. Aplikasi ini memungkinkan guru mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg , atau png) menjadi latihan *online* interaktif sekaligus otomatis mengoreksi. Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara *online* dan mengirimkan jawaban mereka kepada guru juga secara *online*. Kelebihan aplikasi ini baik untuk peserta didik karena interaktif dan memotivasi, untuk guru aplikasi ini menghemat waktu dan untuk menghemat kertas.



## **2.8.2 Kelebihan dan Kelemahan *Liveworksheets***

### **2.8.2.1 Kelebihan *Liveworksheets***

1. LKPD *Liveworksheets* sendiri mudah kita dapatkan melalui tautan/website
2. LKPD *Liveworksheets* ramah lingkungan dengan menggunakan LKPD *Liveworksheets* menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon dan menghemat tinta, karena LKPD *Liveworksheets* tidak memerlukan tinta sama sekali
3. LKPD *Liveworksheets* tidak gampang rusak dibandingkan buku konvensional yang dapat rusak, sobek, ketumpahan tinta dan berbagai hal yang dapat merusaknya.
4. LKPD *Liveworksheets* mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil dan ukuran file LKPD *Liveworksheets* yang relatif kecil.
5. Menghemat waktu dan tempat. Menghemat waktu karena tidak perlu ke toko buku untuk membeli buku
6. Sistem pengiriman LKPD *Liveworksheets* sangat cepat. Hanya memerlukan tautan yang sudah disediakan

### **2.8.2.2 Kekurangan *Liveworksheets***

1. Membutuhkan suatu perangkat lunak untuk membukanya, baik komputer atau alat lainnya. Sehingga membutuhkan waktu beberapa menit hanya untuk membukanya, sedangkan buku biasa dapat langsung buka dan tutup sesuka hati.
2. Mata yang tidak terbiasa untuk membaca di monitor. Hal ini membuat kebanyakan orang cenderung mencetak LKPD dengan printer.
3. Tampilan huruf yang terlalu kecil yang membuat mata cepat lelah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Liveworksheets* yaitu aplikasi gratis oleh mesin pencari *google*. Yang dapat membuat LKPD konvensional menjadi LKPD interaktif. Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara online dan mengirimkan jawaban mereka kepada guru juga secara *online*.

### **III. METODE PENELITIAN**

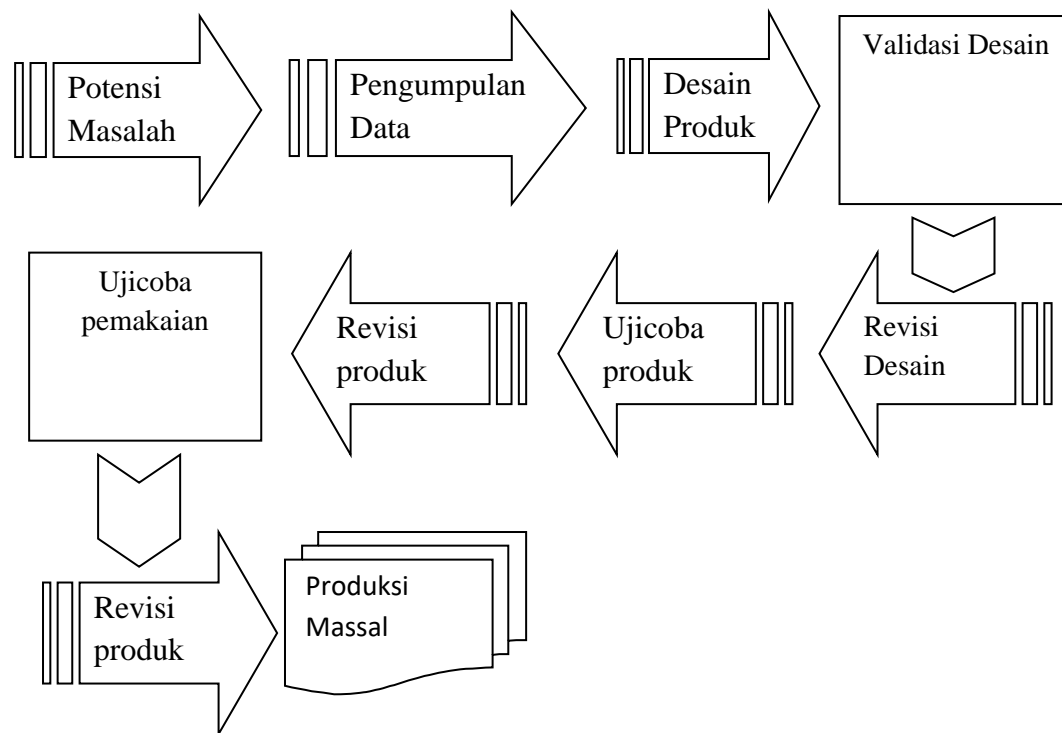
#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian untuk dapat menghasilkan produk tertentu menggunakan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa LKPD menulis teks cerita pendek untuk siswa SMP kelas IX dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets*.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sugiyono,2018) adalah sebagai berikut.



**Skema 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan**

Secara lebih jelas, tahapan-tahapan tersebut dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi produk. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (1) potensi dan masalah berdasarkan studi pendahuluan; (2) perencanaan, termasuk pengumpulan data kebutuhan bahan ajar; (3) pengembangan bahan ajar melalui perancangan (desain) produk dan mengembangkan bentuk produk awal; (4) evaluasi produk melalui validasi oleh ahli/ pakar yang relevan; (5) revisi rancangan produk hasil validasi; (6) uji coba produk pada teman sejawat dan uji coba kelas kecil; (7) revisi produk hasil uji coba pada teman sejawat dan uji coba kelas kecil; (8) uji coba lebih luas dengan kelas sesungguhnya (30 peserta didik); (9) melakukan revisi akhir menjadi produk siap diuji efektivitasnya; (10) pengembangan dan distribusi produk sebagai bentuk implementasi.

Namun, hal tersebut disadari oleh Borg and Gall bahwa penelitian dan pengembangan memerlukan biaya yang besar yang tentunya menyulitkan bagi para mahasiswa

pascasarjana dalam pembiayaannya. Oleh sebab itu, Borg and Gall menyarankan “Yang terbaik adalah melakukan proyek dengan skala kecil yang hanya melibatkan sedikit rancangan pembelajaran yang asli. Juga, kecuali anda memiliki sumber keuangan yang memadai, Mahasiswa pascasarjana perlu menghindari penggunaan media pembelajaran yang mahal seperti film. Cara lain untuk memperkecil proyek adalah membatasi pengembangan hanya pada beberapa langkah dari siklus penelitian dan pengembangan” (Borg and Gall, 1989).

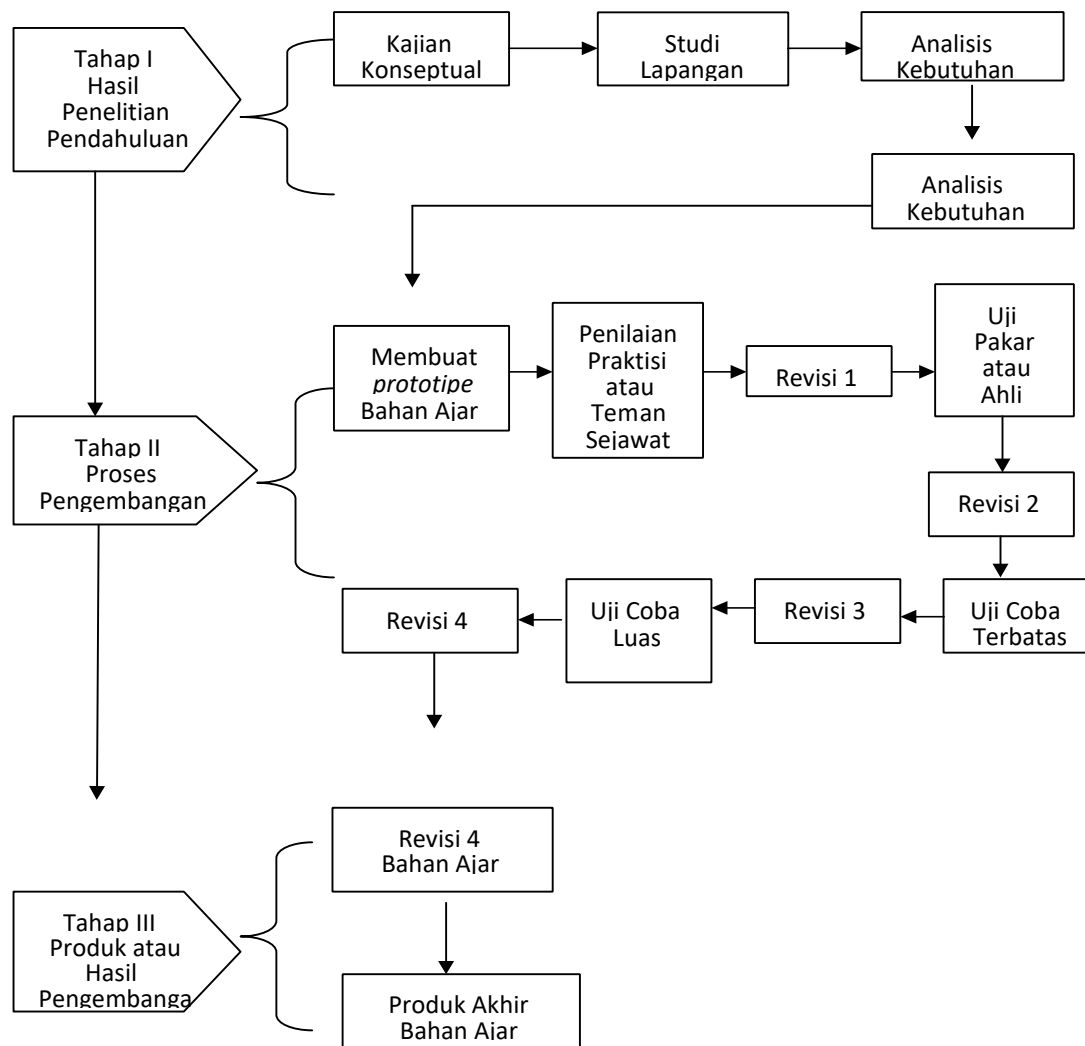
Atas dasar ini, peneliti mengadaptasi kesepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Langkah-langkah hasil adaptasi tersebut dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu

1. hasil penelitian pendahuluan;
2. pengembangan LKPD;
3. produk atau hasil LKPD.

Tiga tahapan tersebut di dalamnya terdapat tahapan-tahapan, yaitu studi pendahuluan, membuat rancangan desain produk, mengembangkan bentuk produk awal, melakukan uji coba terbatas, melakukan revisi produk hasil uji coba terbatas, melakukan uji coba luas, melakukan revisi produk dari uji coba luas dan pembuatan produk akhir.

Tahap diseminasi (penyebarluasan) tidak dilakukan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan pembiayaan penerbitan produk dan implementasi produk di lapangan dalam skala luas.

Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1. Tahap-Tahap R&D Adaptasi dari Borg and Gall**

Penelitian pengembangan ini dimulai dengan hasil penelitian pendahuluan yang merupakan bagian *research* (R) pertama dalam R&D. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan dilakukannya pengembangan bahan ajar. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Desain pengembangan produk pada tahap ini merupakan bagian *development* (D) dalam R&D.

Pada tahap desain pengembangan produk tersebut didesain dan dikembangkan LKPD menulis teks cerpen menggunakan dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* untuk siswa SMP. Pada tahap proses pengembangan ini dilakukan uji produk pengembangan yang meliputi uji praktisi, uji ahli, dan uji coba produk dalam kelompok kecil. Setelah mengalami revisi diujikan lagi dalam uji kelompok luas kemudian kembali dilakukan revisi. Hasil akhir pengembangan ini berupa LKPD menulis teks cerpen menggunakan dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets*. LKPD menulis teks cerpen menggunakan metode *Cerpen-Gram* untuk siswa SMP yang telah dinyatakan layak dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas pada kompetensi dasar (KD) menulis cerpen.

### **3.2.1 Studi Pendahuluan**

Sebagaimana telah dinyatakan bahwa studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan dilakukannya pengembangan LKPD. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Studi pendahuluan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bumi Agung, SMP PGRI 1 Bumi Agung, dan MTs Maarif NU 5 Sekampung yang berada Kabupaten Lampung Timur sebagai subjek dalam penelitian ini.

Studi pendahuluan dilakukan dengan teknik sebagai berikut.

1. Observasi
2. Wawancara

Hasil observasi, wawancara tersebut dianalisis dengan teknik *triangulasi* untuk mendapatkan deskripsi yang tepat tentang kondisi pembelajaran dan bahan ajar. Hasil analisis kebutuhan bahan ajar berupa deskripsi bahan ajar yang diperlukan, yaitu LKPD yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMP dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Hasil studi pendahuluan secara

keseluruhan dalam penelitian ini dijadikan landasan untuk menetapkan desain produk LKPD yang dikembangkan.

### **3.2.2 Proses Pengembangan Produk**

Setelah desain struktur LKPD langkah berikutnya adalah proses pembuatan produk awal. Pembuatan produk awal ini didasari oleh desain struktur yang dihasilkan pada tahap studi pendahuluan. Setelah dibuat produk awal LKPD, langkah selanjutnya adalah melakukan serangkaian pengujian sebagai proses pengembangan produk. Proses pengembangan produk dilakukan dalam empat tahapan, yakni uji praktisi atau teman sejawat, uji ahli atau pakar yang relevan dengan bidang kajian, uji coba lapangan dalam skala kecil sekitar 10 siswa yang akan dilakukan di SMP N1 Bumi Agung dan uji skala luas. LKPD menulis teks cerpen pada uji skala luas ini melibatkan dua sekolah, yakni SMP Negeri 1 Bumi Agung, dan SMP PGRI 1 Bumi Agung.

### **3.2.3 Uji Praktisi atau Uji Teman Sejawat**

Uji praktisi atau teman sejawat dilakukan untuk mendapatkan produk yang relevan dengan pembelajaran. Melalui uji ini, diperoleh masukan sebanyak mungkin dari praktisi atau teman sejawat, yaitu guru Bahasa Indonesia. Praktisi adalah orang yang sering diajak diskusi untuk memberi penilaian, kritik, saran, dan masukan-masukan yang berguna untuk perbaikan (revisi) LKPD yang dikembangkan sampai siap diujikan pada tahap selanjutnya.

### **3.2.4 Uji Ahli atau Pakar**

Pelaksanaan uji ahli atau pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli atau pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan. Dalam konteks ini uji ahli atau pakar menilai kelayakan produk yang dikembangkan meliputi empat komponen yaitu isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Hasil uji ahli atau pakar juga berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Uji ahli atau pakar dilakukan dengan teknik angket penilaian produk.

Hasil uji praktisi dan uji ahli atau pakar dimanfaatkan untuk merevisi desain produk sampai diperoleh desain produk yang layak.

### **3.2.5 Uji Coba Lapangan Terbatas**

Uji coba lapangan terbatas melibatkan sepuluh siswa sebagai responden dari SMP N1 Bumi Agung. Uji coba lapangan dalam kelompok kecil ini dilakukan dengan menguji cobakan produk LKPD kepada guru dan siswa sebagai calon pengguna produk. Hasil uji lapangan terbatas dimanfaatkan untuk merevisi produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas. Uji coba lapangan terbatas dan revisi produk dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru dengan berbekal saran dan komentar dari siswa sebagai pengguna LKPD.

### **3.2.6 Uji Coba Lapangan Luas**

Uji coba lapangan luas dilakukan pada dua sekolah di satu kecamatan. Uji coba lapangan dalam kelompok besar ini dilakukan dengan menguji cobakan produk pengembangan kepada guru dan siswa sebagai calon pengguna produk. Hasil uji lapangan dalam kelompok besar juga dimanfaatkan untuk merevisi produk. Uji coba lapangan dalam kelompok besar dan revisi produk dilakukan secara berkolaborasi antara guru, peneliti, dan memperhatikan saran atau komentar dari siswa.

## **3.3 Data dan Sumber Data Penelitian**

Data penelitian ini dipilah menjadi dua, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data deskriptif. Data deskriptif berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian yang diberikan oleh praktisi dan ahli atau pakar terhadap produk. Di sisi lain, data kuantitatif adalah skor tes siswa saat uji coba produk. Sumber data penelitian ini adalah praktisi atau teman sejawat, ahli atau pakar, siswa, dan proses pembelajaran menulis teks cerpen. Data dari praktisi atau teman sejawat dan ahli berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk LKPD menulis teks dengan metode *Cerpen-Gram*. Data dari siswa berupa ujaran (lisan dan tulis) dan perilaku, sikap siswa dalam proses pembelajaran.



### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Dalam melaksanakan tugas peneliti dibantu dengan instrumen berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan angket. Panduan observasi digunakan untuk melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru bersama siswa. Panduan wawancara dimanfaatkan untuk mendapatkan tanggapan secara lisan dari guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Terakhir, angket dimanfaatkan untuk penilaian bahan ajar, pembelajaran, dan produk pengembangan oleh siswa dan ahli atau pakar.

#### 3.4.1 Instrumen Wawancara

**Tabel 3.1 Instrumen Wawancara**

No	Pertanyaan
1.	Menurut Bapak/Ibu, metode/teknik pembelajaran seperti apa yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen?
2.	Bagaimana efektivitas metode/teknik yang digunakan dalam buku pelajaran?
3.	Pelatihan/penugasan seperti apa yang harus dilakukan siswa agar dapat menguasai kompetensi menulis teks cerpen dengan baik?
4.	Bagaimana efektivitas pelatihan/penugasan dalam buku pelajaran yang digunakan dalam KBM?
5.	Apakah model cerpen yang terdapat dalam buku pelajaran telah sangat membantu siswa dalam menulis teks cerpen secara berkelompok maupun mandiri?
6.	Bahan ajar menulis cerpen seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan?

### 3.4.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

**Tabel 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa**

No.	Pernyataan
1.	Apakah anda antusias mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas?
2.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mempelajari materi teks cerita pendek ?
3.	Apakah anda mengalami kesulitan untuk mengungkapkan gagasan atau pengalaman dalam bentuk cerita pendek?
4.	Apakah anda mencari bahan ajar lain selain buku yang disediakan oleh sekolah untuk membantu anda memahami materi yang diajarkan misalnya internet, majalah atau buku lainnya?
5.	Apabila penyajian dalam bahan ajar khusus nya LKPD yang disertai dengan gambar. Apakah anda tertarik?
6.	Apakah anda membutuhkan langkah-langkah mudah untuk berlatih menulis cerpen dengan mengungkapkan gagasan atau pengalaman?
7.	Apakah anda setuju jika LKPD dikembangkan menjadi <i>E-LKPD</i> yang sesuai dengan perkembangan teknologi?

### 3.4.3 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa oleh Bidang Kurikulum

**Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa oleh Bidang Kurikulum**

No.	Pernyataan
1.	Apakah siswa antusias mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas?
2.	Apakah di sekolah ini masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional?
3.	Biasanya bahan ajar konvensional apa saja yang digunakan di sekolah ini
4.	Apakah siswa mencari bahan ajar lain selain buku yang disediakan oleh sekolah untuk membantu anda memahami materi yang diajarkan misalnya internet, majalah atau buku lainnya?
5.	Apabila penyajian dalam bahan ajar khusus nya LKPD yang disertai dengan gambar. Apakah dapat membuat siswa tertarik?
6.	Apakah Bapak mengetahui pembelajaran berbasis TPACK?
7.	Apakah guru di sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran berbasis TPACK?
8.	Apakah sekolah ini sudah memadai fasilitas sarana dan prasarana demi terlaksananya pembelajaran berbasis TPACK?
9.	Apakah guru di sekolah ini sudah cakap menggunakan teknologi yang berkembang saat ini?
10.	Apakah anda setuju jika LKPD dikembangkan menjadi <i>E-LKPD</i> yang sesuai dengan perkembangan teknologi?

### 3.4.4 Instrumen Validasi Guru

**Tabel 3.4 Instrumen Validasi Guru**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Desain Pembelajaran	a. Ketepatan judul LKPD dengan Materi	1
		b. Kesesuaian materi yang disajikan dalam LKPD dengan Kompetensi Dasar	2
		c. Cangkupan materi yang terdapat dalam LKPD	3,4
		d. Kesesuaian latihan soal dalam LKPD dengan materi yang disajikan	5
		e. Motivasi belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD	6
		f. Ketepatan pengembangan LKPD dengan materi teks cerita pendek	7
2	Operasional	a. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan LKPD	8
		b. Kemudahan dalam menggunakan LKPD	9
3	Komunikasi Visual	a. Kesesuaian jenis huruf dalam LKPD	10
		b. Bahasa yang digunakan dalam LKPD	11, 12
		c. Tampilan warna dalam LKPD	13,14,15

### 3.4.5 Instrumen Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	No butir
1	<i>Self Instruction</i>	1,2,3,4,5,6, dan 7
2	<i>Self Contained</i>	8 dan 9
3	<i>Stand Alone</i>	10 dan 11
4	<i>Adaptive</i>	12
5	<i>User Friendly</i>	13

### 3.4.6 Instrumen Validasi Ahli Media

**Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media**

No.	Indikator	Sub Indikator	No butir	Jml Butir
1	Ukuran E-LKPD	Ukuran.	1 dan 2	2
2	Perangkat Lunak	<i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat diakses atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> atau <i>software</i> yang ada)	3	1
		<i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	4 dan 5	2
		<i>Reusable</i> (digunakan kembali baik sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran)	6	1
		Operasional multimedia Pembelajaran	7	1
3	Komunikasi Visual	Penggunaan huruf.	8 dan 9	2
		Penggunaan warna.	10 dan 11	2
		Tata letak unsure	12 dan 13	2
		Ilustrasi isi E-LKPD.	14,15 dan 16	3
4.	Karakteristik E-KPD	Karakteristik E-LKPD	17	1

### 3.5 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan tiga tahap pokok penelitian, yaitu subjek penelitian pada tahap studi pendahuluan, tahap proses pengembangan, dan tahap produk atau hasil pengembangan. Secara lebih jelas, subjek penelitian ini dapat kita cermati pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.7 Subjek Penelitian**

No.	Tahap Penelitian	Subjek	Keterangan
1.	Pendahuluan	3orang guru	1. SMP Negeri 1 Bumi Agung 2. SMP PGRI 1 Bumi Agung, 3. MTs maarif NU 5Sekampung.
2.	Pengembangan Bahan Ajar	SMP Negeri 1 Bumi Agung 1 orang guru	1. SMP Negeri 1 Bumi Agung 2.SMP PGRI 1 Bumi Agung
	a. Penilaian teman sejawat	SMP PGRI 1 Bumi Agung 1 orang guru	
	b. Penilaian pakar	Pakar Materi: Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. Pakar Media: Dr. Doni Andra, M.Sc	
	c. Uji kelompok kecil	10 orang siswa	
	d. Uji kelompok besar	60 orang siswa	

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru sebelum dan setelah menerapkan *E-LKPD* menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* pada saat pembelajaran.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan penggunaan *E-LKPD* menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* pada saat pembelajaran

#### c. Angket

Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan dan dijawab oleh responden. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan ada dua yaitu angket validasi bahan ajar dan angket respon. Untuk mendapatkan nilai kevalidan yaitu dengan menggunakan angket yang ditunjukkan kepada praktisi atau teman sejawat dan ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan dan respon ditunjukkan kepada peserta didik setelah penggunaan produk bahan ajar. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan *LKPD* menulis teks cerita pendek dengan metode *Cerpen-Gram* berbasis *Liveworksheets* saat pembelajaran yang dikembangkan dan daya tarik penggunaannya.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan adalah menelaah lembar validitas untuk uji ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket guru untuk melihat bagaimana respon penilaian terhadap produk tersebut.

#### **3.6.1 Uji validasi produk**

Data kesesuaian isi dan materi pembelajaran pada produk diperoleh dari pakar/ahli yakni ahli materi, ahli media dan guru bahasa Indonesia. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan sebagai *E-LKPD* dalam proses pembelajaran teks cerita pendek.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah Skor

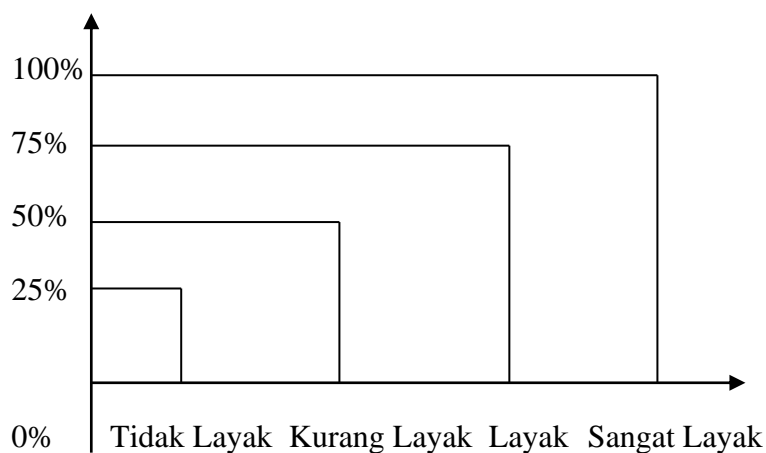
n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Rerata Presentase} = \frac{\text{skor rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

2. Untuk mengetahui kualitas produk LKPD yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase.

Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono dkk (2013) sebagai berikut.



**Skema 2. Grafik Skala Likert.**

Keterangan:

Angka 0% - 25% = Tidak Layak

Angka 26% - 50% = Kurang Layak

Angka 51% - 75% = Layak

Angka 76% - 100% = Sangat Layak

Angka 0%-25% = Tidak Layak (Jika kelayakan LKPD dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek di semua indikator)

Angka 26% - 50% = Kurang Layak (Jika kelayakan LKPD dengan pernyataan kurang baik di semua indikator)

Angka 51% - 75% = Layak (Jika kelayakan LKPD dengan pernyataan pada angket baik minimal di sepuluh indikator)

Angka 76% - 100% = Sangat Layak (Jika kelayakan LKPD dengan pernyataan pada angket sangat baik minimal di dua belas indikator)

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan ditentukan dengan nilai dan kategori “layak”. Jadi, jika hasil penilaian oleh dosen ahli, guru, dan siswa skor rata-ratanya memperoleh kategori “layak”, maka pengembangan bahan ajar dianggap “layak digunakan”.



## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis atau pembahasan dalam penelitian ini dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Peneliti telah berhasil mengembangkan LKPD berbasis *Liveworksheets* yang telah dinyatakan *sangat layak* digunakan oleh ahli praktisi atau teman sejawat, ahli materi, dan ahli media sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.
2. Kelayakan LKPD berdasarkan hasil validasi praktisi atau teman sejawat di SMP N1 Bumi Agung terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan skor rata-rata 50 dan rerata presentase 83,3% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi praktisi atau teman sejawat di SMP PGRI 1 Bumi Agung terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan skor rata-rata 53 dan rerata presentase 88, 3% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek karakteristik LKPD ditandai dengan skor rata-rata 45 dan rerata presentase 86,53% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi ahli media terhadap aspek ukuran LKPD, perangkat lunak, komunikasi visual, dan karakteristik LKPD ditandai dengan skor rata-rata 59 dan rerata presentase 86,74% dengan kategori *sangat layak*.

## **5.2 Saran**

1. Hasil produk penelitian ini diharapkan dapat menjadi LKPD teks cerita pendek kelas IX, yaitu membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya LKPD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. (2015). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Sinar Baru Algensindo.
- Andayani, I. A. (2005). *Kemampuan Siswa Melaksanakan Kegiatan Belajar Mandiri Terbimbing Melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) Buatan Guru Dalam Mata Pelajaran Matematika Di SMA Negeri 6 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Benedikta, A. (2013). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berdasarkan Standar Isi untuk SMA Kelas X Semester Gasal [Universitas Negeri Yogyakarta]*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/10590>
- Darmodjo, H., & Kaligis, J. R. E. (1992). *Pendidikan IPA II*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Devi, P. K. (2009). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*.
- Erlina. (2017). Analisis Unsur Ekstrinsik Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata. *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa & Sastra*, 1(2), 137–143. <https://doi.org/10.22216/jk.v1i2.2301>
- Imas, K., & Sani, B. (2017). *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran*. Kata Pena.
- Indrianto, L. (1998). *Pemanfaatan Lembar Kerja Siswa dalam Pengajaran Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika*. IKIP Semarang.
- Kemendikbud. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Komalasari, N. I. (2017). *Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan*

- Berorientasi Pada Nilai Moral Yang Dipelajari Dalam Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas XI Sma Pasundan 1 Cimahi Tahun Pelajaran 2017/2018* [Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/30678>
- Masroroh, A. (2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Untuk Siswa SMP/MTs* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/27649>
- Mawene, A. (2015). Lagu dan Cerpengram: Strategi Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa dalam Menulis Cerpen. *Prosiding Seminar Internasional Membudayakan Menulis Kelas Dunia Untuk Membangun Kualitas Pustaka (Upaya Peningkatan Bahan Pustaka Di Tengah Canggihnya Teknologi Informasi)*.
- Muid, K. A. (2020). *Pengembangan Buku Saku Literasi Berbasis Cerpen-Gram (Busali Cerpen-Gram) Untuk Penguatan Karakter Multikultural Siswa Sd di Kabupaten Pati* [Universitas Muara Kudus]. <http://eprints.umk.ac.id/id/eprint/13444>
- Prasnowo, A. (2016). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Diva Press.
- Rahmawati, L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Pendek dengan Video Slideshow di SMK Kelas XI Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Lampung.
- Rajja, Arifin, M. B., & Mursalim. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen dengan Metode Cerpen-Gram untuk Siswa Kelas IX di Kecamatan Muara Wahau. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.26>
- Riski, H. (2014). *Pengembangan dan Analisis E-LKPD (Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/11293>
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Setiani, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SM* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/16838>
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sukistono. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Teks dengan Metode Cerpen-Gram. *J - Simbol L (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 5(3).  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO/article/view/14441>
- Sun, P. K. (2016). *Cerpengram Metode Mudah dan Menyenangkan Menulis Cerpen*. Gramedia.
- Suparno, Sahlan, S., & Effendy, R. (1988). *Dimensi-Dimensi Mengajar*. CV. Sinar Baru.
- Tarigan, G. (1982). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Angkasa.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Cerdas Pustaka Publisher.
- Universitas Lampung. (2008). *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung* [Universitas Lampung]. <http://mr-ungu94.yu.tl/files/karya-ilmiah-2010.pdf%5Chttp://muji.unila.ac.id/webo/karya-ilmiah-2010.pdf>
- Widjajanti, E. (2008). *Pelatihan Penyusunan LKS Mata Pelajaran Kimia Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bagi Guru SMK/MAK*. Universitas Negeri Yogyakarta.