

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk setiap kehidupan manusia. Tirtarahardja (2005 : 162) “Manusia selama hidupnya selalu akan mendapat pengaruh dari lingkungan dan orang-orang sekitarnya yaitu baik dari keluarga, sekolah, dan masyarakat, Ketiga lingkungan ini sering disebut sebagai tripusat dalam pendidikan, dimana akan mempengaruhi manusia secara bervariasi”. Pendidikan merupakan suatu usaha dimana dengan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik.

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat mendasar sebagai bekal dalam menjalani kehidupan. Manusia memperoleh pengetahuan kognitif, memiliki kepribadian (afektif) dan memiliki keterampilan (psikomotorik). Ikhsan Syahrani (2020 : 2) “Pendidikan pada dasarnya adalah segala bentuk kegiatan dari suatu proses pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang nantinya akan diwariskan kepada generasi berikutnya.”

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan dimana seorang guru menyampaikan bahan ajar kepada siswa, dalam proses pembelajaran unsur-unsur proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Seseorang akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang sesuatu yang dilihat dari pada sesuatu yang di dengar atau dibaca. Penting sekali bagi seorang pendidik untuk memahami dengan sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, sehingga dapat memberikan bimbingan dan memberikan lingkungan belajar yang sesuai dan

harmonis bagi siswa. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang tersebut telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut yang mungkin disebabkan oleh perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) serta menyangkut nilai dan sikap (afektif). Proses belajar mengajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan di dapat dari proses tersebut adalah tercapai atau tidaknya indikator hasil belajar siswa. Untuk bisa tercapai diperlukan suatu bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar siswa, bahan ajar tersebut diantaranya adalah Lembar Kerja Peserta Didik. LKPD merupakan bentuk lembaran yang berisi tugas-tugas yang dibuat oleh seorang guru yang akan diberikan ke peserta didik disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka dari itu kebanyakan peserta didik merasa bosan sehingga proses belajar dan pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Proses belajar dan pembelajaran menjadi tidak efektif itu dikarenakan guru kurang mengembangkan kreativitas yang dimiliki untuk merencanakan, menyiapkan, serta membuat suatu bahan ajar secara matang, dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa. Hal ini yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dapat memberikan daya tarik siswa untuk dapat menyenangi pembelajaran yang diberikan terutama pada materi cerpen. Cerpen adalah salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dimana cerpen tersebut hanya membahas satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter setiap tokoh hingga penyelesaian permasalahan yang dialami tokoh. Materi cerpen akan banyak menemukan berbagai karakter tokoh, baik protagonis maupun antagonis, kedua karakter tersebut merupakan cerminan nyata dari kehidupan di dunia. Pembelajaran materi cerpen seperti yang diketahui merupakan pembelajaran yang dapat membosankan jika tidak ada kemenarikan dalam proses pembelajaran, maka dari itu perlu adanya evaluasi dengan penggunaan media yang dapat memberikan motivasi untuk siswa belajar lebih menyenangkan.

Anisa Auliya (2021 : 3) Ada berbagai layanan yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan baik yang berbasis *website* seperti *Edmodo*, *Google Classroom*, *Wordwall*, dan *Academia edu* maupun berbasis aplikasi seperti *Kahoot*. Penggunaan *website* dan aplikasi *online* ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara berpikir dan cara bertindak pendidik yaitu guru atau dosen maupun siswa atau mahasiswa. Kehadiran teknologi berbasis *website* memudahkan mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi yang beragam.

Memfaatkan teknologi yang berkembang saat ini mampu menciptakan suatu proses belajar dan pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi peserta didik untuk mampu mengeksplorasi, serta memudahkan interaksi antar guru maupun siswa. Salah satunya yaitu pembuatan LKPD dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual yang dimiliki siswa agar lebih mudah dalam memahami

materi, maka dibutuhkan teknologi seiring perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan cara dilakukan inovasi terbaru yaitu LKPD ke dalam bentuk digital yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer, handphone maupun smartphone. LKPD sebaiknya tidak hanya berisikan kata-kata saja, tetapi dibuat dengan ilustrasi yang menarik untuk memotivasi siswa supaya tidak jenuh dan lebih tertarik dalam mengerjakannya.

Seiring perkembangan teknologi beberapa perusahaan perangkat lunak telah menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang aktivitas pembelajaran di dalam kelas terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana kolaborasi untuk menyatukan kegiatan tatap muka dengan jaringan internet (digital literasi) di dunia pendidikan. Artinya dunia pendidikan harus memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan penelitian secara menyeluruh terhadap LKPD yang digunakan di sekolah SMA Swasta Al-Hikmah Medan, kompetensi dasar materi teks cerpen telah dikembangkan sesuai dengan standar kelayakan bahan ajar yang telah ditentukan oleh Kemendikbud.

Pada penelitian ini memfokuskan pengembangan LKPD dalam rangka membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menganggap bahwa membuat pengembangan LKPD pada materi teks cerpen dengan berbantuan *Wordwall* sebagai solusi terbaik. LKPD yang dikembangkan pada materi teks cerpen ini berbantuan *Wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan bagi seorang guru sebagai media pembelajaran yang menarik. Situs *Wordwall* ini dilengkapi dengan berbagai jenis evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi

siswa. *Wordwall* cukup mudah digunakan untuk guru maupun siswa, guru hanya mengirimkan sebuah link yang akan disebarakan untuk siswa, dan siswa langsung bisa menjawab atau memainkan quiz yang ada di *wordwall*. *Wordwall* bisa dengan mudah digunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Dalam *wordwall* menyediakan batasan waktu, Dashboard yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperolehnya.

Wordwall ini merupakan suatu media pembelajaran dimana siswa mengerjakan soal yang dibuat oleh guru tetapi akan merasa seperti bermain games dalam bentuk LKPD online yang sangat menarik. Beberapa fitur yang disediakan *Wordwall* yaitu *random wheel*, *open the box*, *gameshow quiz*, *find the match*, *anagram*, *unjumble*, *missing word*, dan *labelled diagram*.

Wordwall tidak hanya bisa digunakan secara online saja tetapi juga bisa di cetak dari beberapa fitur yang telah disediakan tersebut. Maka dari itu penelitian ini ingin memberikan suatu hal yang berbeda untuk membuat LKPD dalam bentuk online pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan berbantuan *Wordwall* yang bisa digunakan guru agar proses belajar dan pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Pada Materi Teks Cerpen Berbantuan *Wordwall* Pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Sugiyono (2015 : 54) “Identifikasi masalah adalah pertajaman berbagai unsur atau faktor yang terkait dengan topik atau masalah yang akan diteliti.” Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, identifikasi pada penelitian sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi teks cerpen.
2. Para peserta didik perlu latihan soal dengan berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tinggi.
3. Siswa belum memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini untuk pembelajaran yang lebih interaktif .

C. Batasan Masalah

Arikunto (2013 : 14) “Batasan masalah merupakan sejumlah masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya.” Batasan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini media yang dipakai dalam pembuatan LKPD dengan berbantuan *Wordwall*.
2. LKPD yang dikembangkan dibatasi pada materi teks cerpen yaitu, KD (3.9) Menganalisis unsur- unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD (4.9) Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
3. Peneliti membatasi masalah tentang pengembangan LKPD pada materi teks cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2023-2024.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2017 : 35) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.” Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Proses pengembangan LKPD pada materi teks Cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan?
2. Bagaimanakah validasi oleh ahli materi dan ahli media dalam pengembangan LKPD pada materi teks Cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan?
3. Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan pengembangan LKPD pada materi teks Cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan?

E. Tujuan Penelitian

Mudrajad Kuncoro (2013 : 101) “Tujuan penelitian adalah penjabaran secara jelas apa yang direncanakan untuk dilakukan dalam usulan penelitian.” Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pengembangan LKPD pada materi teks cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana validasi ahli materi dan ahli media dalam pengembangan LKPD pada materi teks Cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan

3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan pengembangan LKPD pada materi teks Cerpen berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti terutama dalam hal menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan LKPD menggunakan *Wordwall*, serta sebagai sarana untuk terus belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi dalam bidang ilmu pendidikan.

2. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, serta guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya dapat menjalankan tugas sebagai pendidik yang baik dalam merencanakan pembelajaran secara matang.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui hasil belajar siswa secara langsung, menambah pengetahuan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta dapat memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih bermanfaat dan positif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya memberikan bekal kepada siswa kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan yang ditekankan pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis. Keterampilan tersebut saling memiliki hubungan erat satu sama lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Memperoleh informasi haruslah berpedoman pada ilmu pengetahuan yang merupakan bukti yang jelas dan tepat. Salah satu cara memperoleh ilmu pengetahuan adalah melalui pendidikan dan pengalaman yang terlebih dahulu membaca dan menulis.

Di dalam Al-Quran sudah tertulis bagaimana pentingnya pendidikan dan memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana firman Allah Swt. “Dalam surah Al – Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan: “ Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di*

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Dari ayat di atas dapat dikaitkan dengan pendidikan maka selain beribadah kepada Allah yaitu sebagai pembelajaran menuntut ilmu dan untuk mengetahui sejauh mana dan sedalam apa bagi siswa dalam menguasai ilmu pengetahuan khususnya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerpen dan sejauh mana siswa dalam mengevaluasi kemampuan menjawab soal-soal pada materi teks cerpen.

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

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

a. 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. Endang Widjajanti (2008 : 1) menyatakan 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. Trianto (2008 : 148) mendefinisikan bahwa LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. Handayani (2014 : 3) “LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan

pembelajaran.” Andi Prastowo (2011 : 269) “LKPD adalah 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.”

LKPD merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum, LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. LKPD dapat berupa lembaran kertas yang terdiri dari informasi maupun soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. LKPD merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa 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.

b. Fungsi dan Manfaat LKPD

Endang Widjajanti (2008 :1) LKPD mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

- 1) Dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar

- 2) Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu topik
- 3) Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai peserta didik
- 4) Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas
- 5) Dapat membantu peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar
- 6) Dapat membangkitkan minat peserta didik jika LKPD disusun secara rapi, sistematis mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mudah menarik perhatian peserta didik
- 7) Dapat menumbuhkan kepercayaan pada diri peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu
- 8) Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya
- 9) Dapat digunakan untuk melatih peserta didik menggunakan waktu seefektif mungkin
- 10) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Benedikta Ango (2013 : 15) menyatakan LKPD memiliki fungsi antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman kongkret bagi peserta didik
- 2) Membantu variasi belajar
- 3) Membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
- 4) Meningkatkan referensi belajar mengajar

5) Memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa 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 : 25) yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar semakin lancar dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan motivasi peserta didik, dengan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) 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 yaitu :

Benedikta Ango (2013 : 16) menyatakan antara lain mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep, melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan, sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan.

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. 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.

c. Langkah – langkah Pembuatan LKPD

Dalam membuat atau menentukan sebuah LKPD yang baik, ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan. Indriati Agustin Andayani (2005 : 9) menyatakan LKPD yang baik untuk diberikan kepada siswa haruslah:

- 1) Dapat menampung keragaman kemampuan siswa di kelas
- 2) Bahasanya cukup dimengerti (tidak terlalu sulit)
- 3) Format dan gambar harus jelas (mudah dipahami)
- 4) Mempunyai tujuan yang jelas
- 5) Memiliki isian yang memerlukan pemikiran dan pemrosesan informasi
- 6) Tetap memiliki gambaran umum

Prastowo (2015 : 212) menyatakan peserta didik perlu adanya motivasi belajar dan mendalami materi melalui bahan ajar yang disajikan seperti LKPD oleh karena itu dalam pengembangan LKPD bagi peserta didik. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penyusunan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kurikulum
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD
- 3) Menentukan judul-judul LKPD yang seperti merumuskan kompetensi dasar (KD)
- 4) Menentukan alat penilaian
- 5) Menyusun materi
- 6) Menyusun struktur LKPD

d. Macam – macam LKPD

LKPD dapat dikategorikan menjadi 2 menurut Lis Indrianto (1998 : 14) yaitu sebagai berikut:

1) 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.

2) 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.

e. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

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

atau elektronik yang dapat dilihat pada komputer, notebook, smartphone, maupun handphone.

Keuntungan menggunakan E-LKPD, yaitu:

- 1) Menghemat tempat dan waktu.
- 2) Ramah lingkungan, karena tidak menggunakan kertas, tinta, dan lain sebagainya.
- 3) Ukuran huruf dapat diubah dengan mudah.
- 4) Karena tersedia dalam bentuk digital, sehingga akan selalu tersedia sepanjang waktu.
- 5) Ukuran dan kapasitas kecil, sehingga dapat menampung banyak E-LKPD.
- 6) Menghemat biaya.

f. Prosedur Pengembangan E-LKPD

Langkah – langkah pengembangan E-LKPD, antara lain:

- 1) Menentukan tujuan instruksional

Tujuan intruksional dimulai dengan menganalisis siswa dengan cara mengenali siswa, perilaku awal dan karakteristik awal siswa kemudian dapat diperoleh 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.

2) 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. Menyusun elemen atau unsur pokok lembar kerja peserta didik meliputi materi, tugas, dan latihan.

3) Membuat E-LKPD

Membuat E-LKPD dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* yang ada di google. Membuat soal-soal terlebih dahulu di Microsoft Word untuk menentukan tujuan intruksional dan menentukan materi teks cerita pendek sesuai dengan kompetensi, setelah itu soal yang telah di siapkan di Microsoft Word kita pindahkan ke *Wordwall*. Dalam prosedur pengembangan E-LKPD harus memperhatikan langkah seperti tujuan intruksional, mengumpulkan materi, menyusun materi, mendesain LKPD menggunakan *Wordwall*.

2. Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Cerita pendek atau yang lebih dikenal dengan singkatan cerpen merupakan salah satu karya sastra yang memusatkan pada satu tokoh dalam satu situasi cerita. Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dimana cerpen tersebut hanya membahas satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter setiap tokoh hingga penyelesaian permasalahan yang dialami tokoh. Dalam cerpen, kita akan banyak menemukan berbagai karakter tokoh, baik protagonis maupun antagonis. Kedua karakter tersebut merupakan cerminan nyata dari kehidupan di dunia.

Nurgiyantoro (2012 : 10) “menyatakan bahwa cerpen adalah cerita pendek yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara satu sampai dua jam, satu hal yang tidak mungkin dilakukan untuk sebuah novel.” Sukirno (2010 : 83) “menyatakan bahwa cerpen adalah cerita yang isinya mengisahkan peristiwa pelaku cerita secara singkat dan padat, tetapi mengandung kesan yang mendalam.” Suharianto (2005 : 28) “menyatakan cerita pendek hanya memusatkan perhatian pada tokoh utama dan permasalahan yang paling menonjol yang menjadi pokok cerita.” Kosasih (2012 : 34) “menyatakan bahwa cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah karya sastra fiksi yang berbentuk prosa yang ceritanya singkat, dan jelas serta lebih mengedepankan dan menekankan imajinasi dalam menciptakan gagasan, perasaan, kenangan dan pengalaman, kemudian cerpen tidak membutuhkan waktu lama untuk membacanya.

b. Unsur - unsur Cerpen

Seperti halnya dengan jenis teks lainnya, cerita pendek dibentuk oleh sejumlah unsur. Adapun unsur yang ada dalam isi teks cerita pendek dinamakan dengan unsur instrinsik yang meliputi tema, amanat, alur, tokoh atau penokohan, dan latar.

1) Tema

Unsur instrinsik cerpen yang pertama adalah tema. Dalam sebuah cerpen tema merupakan ruh atau nyawa dari setiap karya cerpen. Tema merupakan ide atau gagasan dasar yang melatar belakangi keseluruhan cerita yang ada dari cerpen. Tema memiliki sifat umum dan general yang dapat diambil dari lingkungan sekitar, permasalahan yang ada di masyarakat, kisah pribadi pengarang sendiri, pendidikan, sejarah, perjuangan romansa, persahabatan dan lain-lain. Suhianto (2005 : 27) menyatakan bahwa tema sering disebut juga dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Ia terasa dan mewarnai warna karya sastra tersebut dari halaman pertama hingga halaman terakhir. Hakikat tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu.

2) Tokoh atau Penokohan

Tokoh atau penokohan adalah salah satu bagian yang wajib ada dalam sebuah cerpen, hal yang perlu diketahui adalah tokoh dan penokohan merupakan dua hal yang berbeda dalam sebuah penulisan cerpen. Tokoh merupakan pelaku atau orang yang terlibat di dalam cerita tersebut. Sedangkan penokohan adalah penentuan watak atau sifat tokoh yang ada di dalam cerita. Watak yang diberikan dapat di gambarkan dalam sebuah ucapan, pemikiran dan pandangan dalam melihat suatu masalah.

Ada empat jenis tokoh yang di gambarkan dalam cerpen, antara lain:

1. Protagonis adalah tokoh yang menjadi pemeran utama dan mempunyai sifat yang baik.

2. Antagonis adalah tokoh yang menjadi lawan dari protagonis yang memiliki sifat iri, dengki, sombong, dan angkuh.
3. Tritagonis adalah tokoh yang menjadi penengah dari protagonis dan antagonis. Tokoh tritagonis memiliki sifat yang bijaksana.
4. Figuran adalah tokoh pendukung yang ada dalam cerpen yang memberikan tambahan warna dan cerita.

Nurgiyantoro (2012 : 73) menyatakan bahwa dalam sebuah cerita, masing-masing tokoh memiliki peranan yang berbeda. Dilihat dari tingkat peranan atau kepentingan tokoh dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Tokoh utama, yaitu tokoh yang paling sering muncul atau yang terus menerus diceritakan dalam cerpen.
2. Tokoh tambahan, yaitu tokoh yang dimunculkan hanya beberapa kali dalam cerita.

Aminudin (2009 : 74) menyatakan tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa tokoh dan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Tokoh dan penokohan sangat penting dalam cerita karna tanpa adanya tokoh dan penokohan cerita tidak dapat dibangun.

3) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang. Amanat dalam cerpen umumnya bersifat tersirat. Amanat tidak terlepas pada tema cerita pendek. Misalnya, apabila tema cerita itu tentang perjuangan kemerdekaan, amanat cerita tersebut tidak jauh dari pentingnya mempertahankan kemerdekaan.

Amanat dapat disampaikan secara implisit dan eksplisit, dimana biasanya memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari secara praktis, maka amanat itu menyorot pada masalah yang dapat dipetik dari cerita yang dibaca, oleh karenanya sebuah karya sastra yang kurang baik sekalipun akan memberikan mmanfaat kepada pembaca, jika pembaca mampu memetik manfaatnya.

4) Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa atau tahapan peristiwa yang terjadi dalam cerita yang dialami oleh para tokoh-tokoh yang ada. Dalam alur cerita harus ada sebab akibat yang terjadi dalam proses cerita. Tahapan tersebut mulai dari tahapan pengenalan, tahapan puncak masalah timbul (klimaks), dan yang terakhir tahapan penyelesaian. Tahapan tersebut harus ada di dalam sebuah cerita. Hal ini bertujuan agar cerita tidak membingungkan orang yang membacanya. Ada tiga macam alur yang kerap kali digunakan oleh para penulis, yakni:

1. Alur maju adalah alur yang sudah di susun sesuai dengan tahapan-tahapan dari awal pengenalan tokoh, situasi menimbulkan konflik sampai puncak masalah dan penyelesaian masalah.
2. Alur mundur adalah alur yang menggambarkan jalan cerita secara tidak urut. Bisa saja penulis memulai cerita dari konflik terlebih dahulu, setelah itu melihat kebelakang peristiwa yang menjadi sebab konflik itu terjadi.
3. Alur maju mundur adalah alur yang menggambarkan jalan cerita yang mengabungkan peristiwa di masa sekarang dan masa lalu.

5) Latar

Latar adalah keterangan yang menunjukkan suatu jalan cerita yang ada pada cerpen yaitu terdiri dari latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Berikut penjelasan mengenai latar diatas sebagai berikut :

1. Latar Tempat adalah lokasi atau bangunan yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita.
2. Latar Waktu adalah waktu yang terjadi pada saat cerita itu berlangsung, baik pagi hari, siang hari, sore hari, dan juga malam hari.
3. Latar Suasana adalah keadaan psikologi yang muncul dengan sendirinya dengan jalan cerita yang ada.

6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan penggunaan bahasa yang berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana yang persuasif yang nantinya akan menjadi dialog yang memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Bahasa dapat digunakan pengarang sebagai penanda karakter pada seorang tokoh cerita. Karakter jahat dan bijak dapat digambarkan dengan jelas melalui kata-kata yang digunakannya. Demikian pula dengan tokoh anak-anak dan dewasa, dapat pula dicerminkan dari setiap penggunaan kosakata pada kalimat dalam cerita.

Gaya bahasa merupakan bahasa yang diberi dengan menggunakan ragam bahasa yang khas dan dapat diidentifikasi melalui pemakaian bahasa yang menyimpang dari penggunaan bahasa sehari-hari atau lebih dikenal sebagai bahasa khas dalam wacana. Gaya bahasa merupakan bentuk pengekspresian gagasan atau imajinasi yang sesuai dengan efek yang akan diciptakan.

3. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

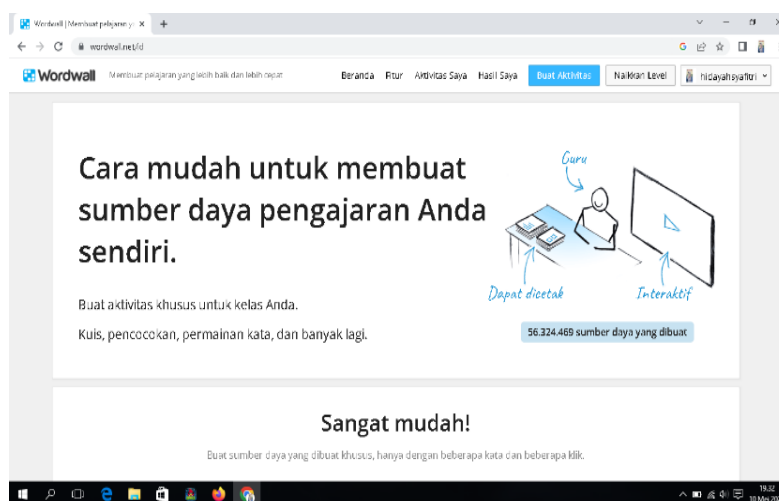
Wordwall merupakan salah satu platform yang menyediakan fitur pendidikan. *Wordwall* ini bukan sebuah aplikasi melainkan sebuah website dimana website ini menyediakan fitur quis pendidikan dan bisa menjadi game interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. *Wordwall* ini dilengkapi dengan berbagai jenis evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Beberapa fitur yang disediakan *Wordwall* yaitu *random wheel*, *open the box*, *gameshow quiz*, *find the match*, *anagram*, *unjumble*, *missing word*, dan *labelled diagram*.

Wordwall cukup mudah digunakan untuk guru maupun siswa, guru hanya mengirimkan sebuah link yang akan disebarakan untuk siswa, dan siswa langsung bisa menjawab atau memainkan quis yang ada di *wordwall*. *Wordwall* bisa dengan mudah digunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Dalam *wordwall* menyediakan batasan waktu, Dashboard yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperolehnya.

Wordwall selain sebagai media yang berbasis e-learning, *wordwall* juga bisa digunakan offline karena *wordwall* menyediakan beberapa fitur yang bisa di cetak. *Wordwall* ini awal peratama kali digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia dan bahasa inggris, namun sekarang *wordwall* bisa digunakan untuk semua pembelajaran. Membuat kuis atau LKPD online di *wordwall* pengguna harus masuk ke website *Wordwall*. Setelah memiliki akun *wordwall*, pengguna bisa masuk dan memilih fitur yang ingin digunakan untuk membuat pertanyaan atau kuis yang tersedia. Setelah selesai dalam membuat kuis guru bisa

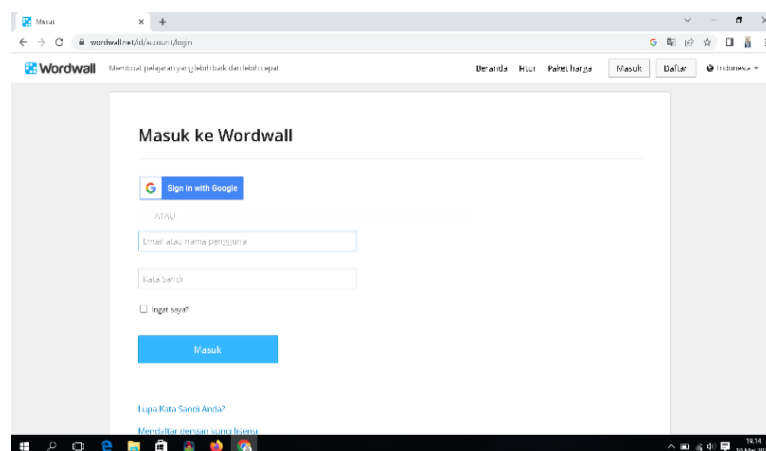
memberikan link kuis kepada siswa, siswa bisa langsung saja mengklik link yang tertera dan siswa akan diminta untuk memasukan nama dan kemudian soal akan muncul dilayar gawai atau laptop siswa. setelah selesai menjawab quis siswa akan mendapatkan poin berdasarkan hasil jawaban siswa.

Berikut cara untuk mengakses atau menggunakan website *Wordwall* untuk media pengembangan pebelajaran :



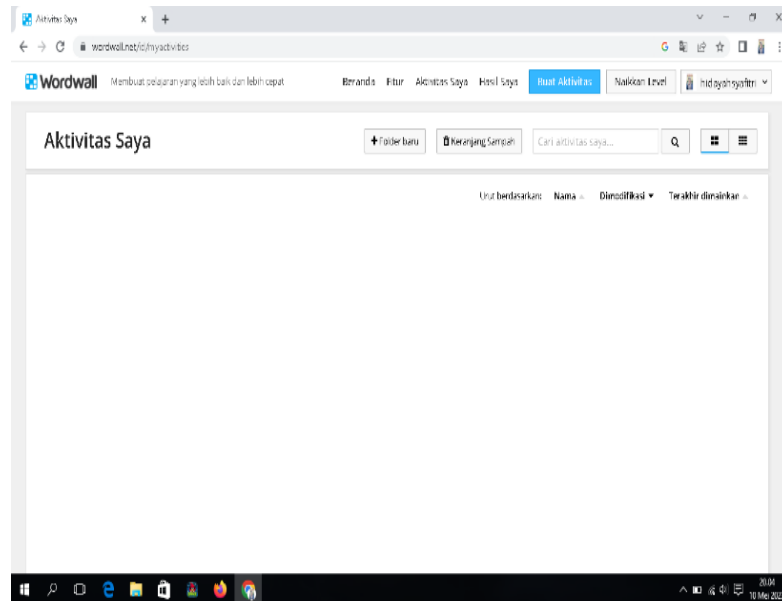
Gambar 2.1 Tampilan Awal membuka website *Wordwall*

Tampilan di atas adalah tampilan awal ketika pengguna membuka website *wordwall*, untuk membuat kuis pengguna diharuskan login terlebih dahulu.



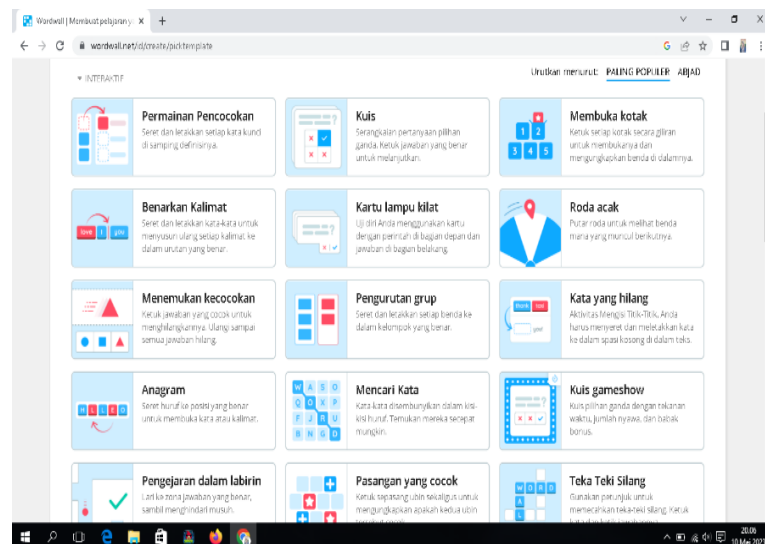
Gambar 2.2 Tampilan login

Pada tampilan ini pengguna diharuskan memasukan alamat email yang digunakan beserta pasword yang diinginkan pengguna.



Gambar 2.3 Tampilan Setelah login

Pada tampilan ini pengguna harus memilih menu aktivitas untuk membuat aktivitas soal yang akan dibuat.



Gambar 2.4 Tampilan Fitur atau Template Wordwall

Tampilan di atas merupakan tampilan template atau fitur yang yang disediakan *wordwall* yang bisa digunakan untuk membuat media interaktif. Pengguna hanya perlu memilih template jenis apa yang ingin digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1) Kelebihan

- a) LKPD *Wordwall* sendiri mudah kita dapatkan melalui tautan/website
- b) LKPD *Wordwall* ramah lingkungan dengan menggunakan LKPD *Wordwall* menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon dan menghemat tinta, karena LKPD *Wordwall* tidak memerlukan tinta dan kertas sama sekali
- c) LKPD *Wordwall* tidak gampang rusak dibandingkan buku konvensional yang dapat rusak, sobek, ketumpahan tinta dan berbagai hal yang dapat merusaknya.
- d) LKPD *Wordwall* mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil dan ukuran file LKPD *Wordwall* yang relatif kecil.
- e) Menghemat waktu dan tempat. Menghemat waktu karena tidak perlu ke toko buku untuk membeli buku
- f) Sistem pengiriman LKPD *Wordwall* sangat cepat. Hanya memerlukan tautan yang sudah disediakan

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan suatu perangkat lunak untuk membukanya, baik komputer, smartphone, maupun handphone atau alat lainnya. Sehingga membutuhkan waktu beberapa menit hanya untuk

membukanya, sedangkan buku biasa dapat langsung buka dan tutup sesuka hati.

- b) Mata yang tidak terbiasa untuk membaca di monitor. Hal ini membuat kebanyakan orang cenderung mencetak LKPD dengan printer.
- c) Tampilan huruf yang terlalu kecil yang membuat mata cepat lelah.

B. Kerangka Konseptual

Observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat permasalahan dalam pembelajaran salah satunya yaitu kurangnya penggunaan media yang interaktif untuk siswa gunakan dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks cerpen di kelas XI berbentuk LKPD.

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD dikenal dengan sebutan Lembar Kerja Siswa (LKS). 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. Untuk itu dalam penelitian ini mengembangkan LKPD yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa dengan bantuan *Wordwall*.

2. Teks Cerpen

Cerita pendek atau yang lebih dikenal dengan singkatan cerpen merupakan salah satu karya sastra yang memusatkan pada satu tokoh dalam satu situasi cerita. Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dimana

cerpen tersebut hanya membahas satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter setiap tokoh hingga penyelesaian permasalahan yang dialami tokoh. Dalam cerpen, kita akan banyak menemukan berbagai karakter tokoh, baik protagonis maupun antagonis. Kedua karakter tersebut merupakan cerminan nyata dari kehidupan di dunia. Cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata. Oleh karena itu, cerita pendek sering didefinisikan sebagai cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk.

3. *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu platform yang menyediakan fitur pendidikan. *Wordwall* ini bukan sebuah aplikasi melainkan sebuah website dimana website ini menyediakan fitur quis pendidikan dan bisa menjadi game interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Beberapa fitur yang disediakan *Wordwall* yaitu *random wheel*, *open the box*, *gameshow quiz*, *find the match*, *anagram*, *unjumble*, *missing word*, dan *labelled diagram*.

Wordwall cukup mudah digunakan untuk guru maupun siswa, guru hanya mengirimkan sebuah link yang akan disebarakan untuk siswa, dan siswa langsung bisa menjawab atau memainkan quis yang ada di *wordwall*. *Wordwall* bisa dengan mudah digunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Dalam *wordwall* menyediakan batasan waktu, Dashboard yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperolehnya.

C. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Judul Skripsi “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Pendekatan Saintifik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi” oleh Khairunnisa, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021. Dengan hasil penelitian pada pengembangan LKPD menurut ahli validasi materi dengan presentasi 90%, ahli media dengan presentasi 75% itu artinya LKPD Bahasa Indonesia layak dikembangkan. Sedangkang hasil validasi respon peserta didik dengan presentasi 87% , artinya sangat naik dan menarik untk dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Judul Skripsi “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, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2022. Dengan hasil 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.
3. Judul Skripsi “Pengembangan LKPD Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis *Model Project Based Learning* (PJBL)” oleh Lilis Suryani, Program

Pasca Sarjana Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung , Bandar Lampung, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap Pengembangan LKPD Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis *Model Project Based Learning* (PJBL) . Berdasarkan penilaian ahli media terhadap kelayakan LKPD menulis cerpen *Model Project Based Learning* memperoleh skor akhir dengan persentase 85% dinyatakan ke dalam kategori “layak” . Penilaian ahli Materi dinilai dari keseluruhan aspek yang dinilai LKPD menulis cerpen *Model Project Based Learning* memperoleh skor akhir dengan persentase 92% dinyatakan “ sangat layak”.

4. Judul Skripsi “Pengembangan Bahan Ajar Modul Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik *Storyboard* Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI” oleh Dalu Pradhah Prasaja, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2026. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap Modul Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik *Storyboard*. Modul pembelajaran menulis teks cerpen berdasarkan teknik *Storyboard* pada aspek isi/ materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,16 dengan katagori “baik”, aspek penyajian memperoleh skor rata-rata sebesar 4,24 dengan katagori “sangat baik”, dan aspek kegrafikan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,36 dengan katagori “ sangat baik”. Jika keempat skor dari rata-rata aspek itu diakumulasikan, bahwa bahan ajar modul menulis teks cerpen berdasarkan teknik *Storyboard* memperoleh skor rata-rata sebesar 4,21 dengan persentase kelayakan sebesar 84,2% dikatagorikan “sangat layak” digunakan.

5. Judul Jurnal “Pengembangan LKPD Memahami Teks Cerpen Berbasis Discovery Learning untuk Siswa Kelas IX SMP” oleh Tria Ardila, Nurlaksana Eko Rusminto, dan Bambang Riadi pada tahun 2020 dalam jurnal kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran). Pada penelitian ini LKPD dikembangkan sudah mendapat hasil dari ahli validator materi dan guru bahasa indonesia dengan skor rata-rata 83% dengan kriteria layak.