

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Terlebih lagi dengan adanya kurikulum terbaru yaitu K13, terkait dengan fungsi mata pelajaran Bahasa Indonesia di dunia pendidikan tidak hanya berperan sebagai memperhatikan bahasa sebagai daftar pelajaran di sekolah, tetapi juga Bahasa Indonesia mampu menjadi sumber aktualisasi diri, penggunaannya pada konteks sosial, budaya, dan akademis. Demikian halnya dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut kemampuan peserta didik untuk menguasai pengetahuan Bahasa, Keterampilan Berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan menetapkan materi berdasarkan konteks situasi yang ada di sekolah. Guru sebagai pendidik bertugas mengelola dan mengembangkan sumber belajar sebagaimana yang terdapat dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2013 pasal 39, yaitu tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. Merujuk pendapat Abidin (2014:17) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam konteks K13 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang

terintegrasi. Orientasi ini dilandasi oleh adanya kesadaran dengan terjadinya pergeseran ciri dibanding dengan abad sebelumnya, ciri abad ke-21 merupakan abad informasi, komputerisasi, otomatisasi dan komunikasi, hal ini lah yang diantisipasi pada K13. Perkembangan teknologi di Era Globalisasi ini seolah tidak dapat dibendung lagi dalam sisi kehidupan manusia di abad ke-21 ini.

Hasil informasi yang di dapat pada guru Bahasa Indonesia di sekolah PAB 8 Saentis penulis menemukan gejala atau fenomena yang terlihat bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis teks anekdot, siswa lebih banyak dibekali dengan pengajaran teori tentang menganalisis teks anekdot dari pada mengajar keterampilan menganalisis anekdot itu sendiri. Tingkat kreativitas siswa dalam menganalisis teks anekdot tergolong kurang dan belum menunjukkan hasil yang maksimal. Secara umum hal ini disebabkan pembelajaran yang cenderung monoton, siswa juga masih mengalami hambatan dalam menganalisis teks anekdot. Hal ini terbukti ketika guru Bahasa Indonesia SMA PAB 8 Saentis sedang megajarkan materi menganalisis teks anekdot yang telah disediakan sekolah pada buku panduan Bahasa Indonesia. Saat ini tentu membutuhkan multimedia interaktif bahan ajar untuk lebih menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam mengikut proses pembelajaran. Multimedia dapat dilihat sebagai alat atau perangkat pembelajaran dan komunikasi, mengingat dengan multimedia kita dapat belajar sebuah topik, materi, dan konten belajar.

Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan didapat 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

LKPD. Dari hasil wawancara yang di dapat dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut mereka juga belum pernah menggunakan LKPD dalam bentuk cetak/digital. Mereka hanya menggunakan buku cetak berbentuk buku paket Bahasa Indonesia dari kemdikbud. Buku cetak yang digunakan guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut dari segi isi materi yang didapat sangat ringkas sehingga siswa cenderung kurang paham dalam menguasai materi dari buku paket tersebut, Nilai rata-rata menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot siswa kelas X adalah 80,00 dengan tingkat penguasaan (76-85%) berada pada kualifikasi baik.

Hal ini disebabkan, pada saat tes keterampilan membaca pemahaman teks anekdot tidak seluruh siswa melakukannya dengan konsentrasi penuh, sehingga teks anekdot yang terdapat di dalam tes tidak dibaca dengan baik. Indikator keterampilan menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan kebahasaan baik lisan maupun tulisan yang paling dikuasai siswa adalah indikator memahami struktur teks anekdot dengan nilai rata-rata 86,47 dengan tingkat penguasaan (86-95%) berada pada kualifikasi baik sekali.

Berdasarkan dari nilai rata-rata yang diperoleh dapat dikatakan sebagian besar siswa sudah mulai mampu menentukan struktur teks anekdot dengan tepat. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata berada pada kualifikasi baik sekali. Berdasarkan dari nilai rata-rata yang diperoleh, dapat dikatakan sebagian besar siswa sudah mulai mampu memahami struktur dan isi teks yang dibaca oleh siswa. Siswa sudah memahami struktur teks yang dibacanya mulai dari abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Pembaca harus bersungguh-sungguh dalam menelaah isi bacaan serta berkonsentrasi terhadap apa yang dibacanya. Sehingga

disini peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa LKPD pada teks anekdot yang menarik agar siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran di kelas. yang dikenal secara luas adalah LKPD yang berbentuk cetak, seiring berkembangnya teknologi, saat ini terdapat LKPD yang dikemas dalam bentuk elektronik yang biasa dikenal dengan *E-LKPD*.

LKPD yang telah dikembangkan ini berbantuan aplikasi *bookcreator* dan *flipbook* interaktif. (Warsita, 2008) “Interaktif ialah bersifat komunikasi 2 arah, maksudnya program ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk membagikan reaksi serta melaksanakan bermacam kegiatan yang kesimpulannya dapat direspon balik oleh program multimedia dengan sesuatu balikan ataupun *feedback*.” Dalam LKPD ini, interaktif yang dimaksud yaitu siswa dapat mengerjakan soal-soal di dalam LKPD, setelah siswa selesai mengerjakan soal, siswa dapat melihat nilai yang diperoleh dan *feedback* (pembahasan) sehingga siswa tau dimana letak kesalahannya. Jika *feedback* yang diberikan kurang jelas, siswa dapat membuka video pembelajaran di LKPD. Siswa juga dapat bertanya dengan guru di kelas yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi.

Pada K13 Permendikbud RI No.37 tahun 2018 dinyatakan bahwa salah satu yang harus dikuasai siswa adalah menulis teks anekdot seperti yang tertuang dalam Standar Isi Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA untuk kelas X Kompetensi Dasar 3.6 “Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot” serta Kompetensi Dasar: 4.6 “Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.”

Guru harus maksimal menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran agar dapat terlaksana sesuai dengan harapan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan

untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut adalah dengan mengembangkan LKPD atau *E-LKPD* salah satu komponen dalam pembelajaran yang memegang peran penting dalam membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti yang terdapat di dalam kurikulum. Oleh sebab itu LKPD merupakan bagian dari kompetensi yang harus dimiliki seorang guru guna menjadikan dirinya sebagai guru yang profesional. Seorang guru yang profesional harus memiliki kompetensi dalam merumuskan proses pembelajaran dan mendesain LKPD yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan LKPD berbasis cetak atau online yang mana dalam hal ini terbantuan dengan aplikasi *Bookcreator* dan *Flipbook*. Adapun materi yang akan diujikan yaitu teks anekdot yang dimana materi tersebut cukup menarik untuk dikembangkan ke dalam LKPD sehingga siswa mengerjakan dengan semangat dan bersungguh-sungguh. Dilain sisi guru akan lebih mudah dalam menjelaskan pelajaran, guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai materi yang akan membuat sebagian siswa bosan dan juga melatih siswa agar gemar membaca dan memahami isi dari apa yang dibaca dengan desain yang menarik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat LKPD yang menarik adalah *Bookcraetor* dan *Flipbook*. Aplikasi *Bookcraetor* dan *Flipbook* adalah salah satu aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi memiliki fitur yang memudahkan pengguna untuk membolak-balikan halaman, menambahkan gambar atau animasi dan juga dapat menyisipkan audio, dapat memasukkan video

dan audio yang dapat menjadikan sebuah bahan ajar interaktif yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton. Tentunya fitur tersebut jika dituangkan kedalam LKPD akan membantu serta memudahkan siswa dalam memahami materi dikarenakan terdapat materi yang lengkap, video pembelajaran dan latihan soal. Selain fitur yang lengkap, penggunaan aplikasi ini juga mudah digunakan.

Sehubungan dengan uraian permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa LKPD dengan menggunakan aplikasi *Bookcreator* dan *Flipbook* memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan LKPD berbantuan Aplikasi *Bookcreator* dan *Flipbook*. Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbantuan Aplikasi *Bookcreator* dan Aplikasi *Flipbook* pada Materi Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA PAB 8 Saentis” sangat penting dilakukan oleh peneliti dengan memperhatikan kebutuhan dan kebermanfaatan LKPD pada teks anekdot.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk memperoleh kejelasan sasaran penelitian dan mengetahui masalah yang hendak diteliti. Hal ini dikatakan (Arikunto, 2010), “Waktu melakukan identifikasi masalah yang akan dijumpai lebih dari satu masalah yang di anggap penting untuk diteliti. Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus diidentifikasi. Masalah yang dipilih harus relevan, jelas, tepat, serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian.”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kemampuan siswa dalam menganalisis struktur teks anekdot masih berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Bahan ajar Bahasa Indonesia kelas X yang digunakan di SMA PAB 8 Saentis hanya berupa buku paket Bahasa Indonesia dari kemdikbud.
3. Belum tersedianya bahan ajar berupa LKPD kelas X di SMA PAB 8 Saentis yang berbantuan aplikasi *Bookcreator* dan aplikasi *flipbook*.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dapat mencapai sasarannya, apabila masalah yang diteliti dibatasi seperti yang dikatakan (Arikunto, 2010), “Untuk kepentingan penulisan karya ilmiah, sesuatu hal perlu diperhatikan adalah bahwa masalah penelitian sedapat mungkin diusahakan tidak terlalu luas. Masalah yang luas akan menghasilkan analisis yang sempit sebaliknya bila ruang lingkup masalah dipersempit dapat diharapkan analisis secara luas dan mendalam.”

Dari penjabaran identifikasi masalah di atas, maka diperlukan pembatasan masalah yang menjadi fokus pembahasan pada penelitian ini agar tidak meluas dari kajian. Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada pembelajaran pengetahuan dan keterampilan materi teks anekdot yang dikembangkan, yakni :

1. Ruang lingkup hanya mencakup pengembangan LKPD Berbantuan Aplikasi *Bookcreator* dan Aplikasi *Flipbook* pada Materi Teks Anekdot pada SMAS PAB 8 Saentis yang dilakukan uji analisis pada kelas X.
2. Materi yang menjadi tema bahan ajar LKPD ini adalah teks anekdot pada Silabus Kurikulum 2013 dan Kompetensi Dasar yang akan digunakan yaitu 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
3. Objek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.

C. Rumusan Masalah

Pokok masalah penelitian harus dirumuskan dengan jelas agar penelitian yang dilakukan semakin terarah. Hal ini dikatakan (Arikunto, 2010), “Dalam usulan penelitian perlu ditegaskan dan dirumuskan masalah yang diteliti. Penegasan masalah tersebut sekaligus menggambarkan fokus arah yang akan diikuti nantinya di dalam proses penelitian.” Jadi, rumusan masalah bertujuan untuk mempermudah penelitian dalam mengumpulkan data yang diperlukan sekaligus mempertegas masalah yang diteliti.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses Pengembangan LKPD Berbantuan Aplikasi *Bookcreator* dan Aplikasi *Flipbook* pada Materi Teks Anekdote pada Siswa Kelas X?
2. Bagaimana validasi produk oleh ahli materi dan ahli media terhadap LKPD berbantuan Aplikasi *Bookcreator* dan Aplikasi *Flipbook* pada Materi Teks Anekdote pada Siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis?
3. Bagaimana kelayakan LKPD berbantuan aplikasi *Bookcreator* dan aplikasi *Flipbook* pada materi teks Anekdote pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis?

D. Tujuan Penelitian

Rencana penelitian yang baik secara pasti harus dapat menjawab pertanyaan apa yang menjadi tujuan dan masalah penelitian. Karena, menurut

(Arikunto, 2010), “ Tujuan penelitian pada dasarnya titik wujud dan titik tujuan yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan yang dilakukan.”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan LKPD teks anekdot berbantuan aplikasi *Bookcreator* dan *Flipbook* pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.
2. Mendeskripsikan Validasi LKPD teks anekdot berbantuan aplikasi *Bookcreator* dan *Flipbook* pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.
3. Mendeskripsikan kelayakan LKPD teks anekdot berbantuan aplikasi *Bookcreator* dan *Flipbook* pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan keilmuan atau untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang LKPD yang telah diterapkan dalam pembelajaran teks Anekdot.
- b. Bagi guru, LKPD dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas pengajaran.

- c. Bagi sekolah, LKPD dapat dijadikan sebagai literatur media pembelajaran di sekolah tersebut.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru Bahasa Indonesia profesional yang mampu mengembangkan media pembelajaran terutama media belajar LKPD.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN

RELEVAN

Dalam kegiatan penelitian ilmiah, tinjauan pustaka memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Teori-teori tersebut dijadikan sebagai landasan dan titik acuan bagi penjelasan masalah penelitian. Mengingat pentingnya hal itu maka pada bagian ini akan dilengkapi dengan teori-teori yang sesuai dengan masalah penelitian ini guna memperkuat dan memperjelas uraian. Untuk itu, di bawah ini akan dipaparkan teori-teori yang relevan dengan variabel-variabel yang ada.

A. Kajian Teoritis

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada. *Borgdan Gall* dalam (Fahrurrozi & Mohzana, 2022) “Penelitian pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.”

Asim dalam ((Haryati, 2012) menuturkan “Penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.”

(Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “Metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut.” *Van Den Akker* dan

Plomp, dalam (Hanafi, 2017) menjelaskan bahwa ada dua dasar tujuan penelitian pengembangan yaitu :

- 1) Pengembangan model / *prototype* produk dan
- 2) Penyusunan saran-saran metodologi untuk perancangan dan evaluasi model atau *prototype* produk.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli di atas adalah penelitian pengembangan adalah langkah untuk mengembangkan suatu produk menguji kelayakan produk sampai dinyatakan sempurna dan layak di sebarluaskan.

b. Ciri-Ciri Penelitian Pengembangan

Berikut ini beragam karakteristik metode penelitian pengembangan sesuai pendapat para ahli, antara lain:

Borg and Gall dalam (Assyauqi, 2020) mengemukakan terdapat 4 ciri utama yang ada dalam metode penelitian dan pengembangan, yaitu:

- 1) *Studying research findings pertinent to the product to be develop*, artinya melakukan studi atau penelitian awal yang bertujuan untuk mencari temuan-temuan penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.
- 2) *Developing the product base on this findings*, artinya mengembangkan produk yang didasarkan pada temuan penelitian tersebut.
- 3) *Field testing in the setting where it will be used ebentually*, artinya melakukan uji lapangan dalam seting atau situasi senyatanya dimana produk tersebut nantinya digunakan.

- 4) *Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*, artinya melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap uji lapangan.

c. Jenis-Jenis Penelitian Pengembangan

Jenis-jenis penelitian pengembangan, menurut Akker dalam (Wijayanti, 2022) ada dua macam, yaitu penelitian formatif dan studi rekonstruksi.

1) Penelitian Formatif

Penelitian formatif adalah proses penelitian yang berupaya untuk mengembangkan secara lebih rinci dan mendetail terhadap apa yang hendak diteliti. Penelitian formatif juga termasuk dalam bentuk evaluasi belajar sekaligus memaksimalkan mutu berdasarkan prinsip-prinsip rancangan penelitian yang hendak diangkat.

2) Studi Rekonstruksi

Sementara yang dimaksud dengan studi rekonstruksi adalah upaya untuk menganalisa penelitian yang diangkat. Bisa berbentuk proses pengembangan ataupun intervensi pengembangan. Jenis penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah Jenis Penelitian studi rekontruksi dan teori yang di gunakan oleh peneliti yaitu teori kuantitatif.

d. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan adalah suatu penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk melalui proses menguji atau memverifikasi sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Dalam penelitian pengembangan produk yang dapat dihasilkan berupa: materi pembelajaran, buku/modul, sistem pembelajaran, model-model perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran/manajemen, media pembelajaran, program, test/kuis, dan kurikulum. Dalam bidang pendidikan serta pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk (media), maupun proses pembelajaran.

Terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, diantaranya:

- a. Menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan.
- b. Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Adapun pendapat menurut akker dalam (Wijayanti, 2022) Tujuan penelitian pengembangan bisa dilihat dari berbagai sudut pandang yang tidak bisa dipisahkan. Jika dilihat dari sudut pandang kurikulum, tujuan dari penelitian pengembangan adalah sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan pada proses pengembangan sebuah produk untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada kesesuaian teori dengan kejadian dalam pembelajaran, tetapi menyelidiki bagaimana sebuah proses dalam pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan teori yang digunakan. Serta meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Sedangkan menurut (Punaji, 2010) “Tujuan penelitian pengembangan ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan memiliki banyak manfaat. Selain dapat digunakan untuk

mengujikan dapat menghasilkan suatu produk melalui proses menguji atau memverifikasi sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar sangat penting bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan bahan ajar mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun pendapat bahan ajar menurut (Amri & Ahmadi, 2010) “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.”

(Ritonga et al., 2022), “Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.”

Adapun makna bahan ajar yang dikemukakan oleh (Prastowo, 2018) “Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan bermuatan materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat

ahli lainnya bahan ajar adalah informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut sudah dijelaskan bahwa bahan ajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah ilmu dan pengetahuan. Sebagaimana ALLAH SWT berfirman dalam surah Thaha , ayat : 114, yaitu :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : "Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. (Al-Hujurat, 13)

b. Jenis –Jenis Bahan Ajar

Terdapat beberapa jenis bahan ajar, ada yang cetak maupun yang non-cetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa buku, *handout*, modul, dan lembar kerja siswa (*jobsheet*), sedangkan non-cetak diantaranya *audio*, *video*, *power point* dan modul elektronik. Adapun bahan jenis bahan ajar cetak adalah sebagai berikut:

- 1) Buku adalah bahan tertulis berupa lembaran dan dijilid yang berisi ilmu pengetahuan yang diturunkan dari kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum yang berlaku untuk kemudian digunakan oleh siswa (Ritonga et al., 2022).
- 2) *Handout* adalah segala sesuatu yang diberikan kepada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi, *handout* dibuat dengan tujuan untuk memperlancar dan mempermudah siswa dalam mendapatkan

informasi atau materi pembelajaran sebagai sumber referensi siswa (Ritonga et al., 2022).

- 3) Modul adalah bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, modul berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, petunjuk kerja, latihan soal, evaluasi, dan *feedback* terhadap hasil evaluasi (Prastowo, 2018).
- 4) *Job sheet* (lembar kerja siswa) adalah suatu bahan ajar berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2018).

Sedangkan bahan ajar yang berbentuk non-cetak adalah sebagai berikut:

a) Bahan Ajar Audio

Penggunaan audio atau suara sebagai bahan ajar sudah sering kita jumpai. Cara ini merupakan sebuah strategi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Kegiatan pembelajaran menggunakan audio melibatkan semua sistem yang menggunakan gelombang suara secara langsung. Seperti *tape compo*, *CD player*, *VCD player*, *multimedia player*, dan lain sebagainya.

Adapun menurut (Nana Sudjana, 2013), karakteristik *audio* umumnya berhubungan dengan segala kegiatan melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Bahan ajar berbentuk dialog, musik, dan suara dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran langsung. Namun, bisa juga digunakan untuk pembelajaran via daring dengan cara merekamnya kemudian disebarluaskan dalam bentuk digital atau dalam format *Media Player 3* (MP3). Media audio juga digunakan dalam latihan soal *TOEFL* pada bagian *listening*. Contoh lain digunakan di kelas kesenian atau musik untuk belajar nada, tari, dan lain sebagainya.

Keunggulan bahan ajar audio ialah melatih konsentrasi peserta didik dan membuat atensi siswa lebih fokus. Media ini juga mudah ditemui dan diunduh di berbagai *website*, mudah dibuat dengan mereka menjelaskan materi.

b) Bahan Ajar Video

Video merupakan salah satu media yang dapat menyampaikan sebuah informasi secara jelas. Adanya gabungan antara visual dan audio membuat peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran karena tak hanya satu panca indera yang terlibat. Penerapan penggunaan bahan pembelajaran berbentuk video dapat melalui dua cara yaitu :

- *Synchronous* (langsung), yakni merupakan pembelajaran yang terjadi melalui sarana elektronik dengan akses kecepatan internet tinggi yang bersifat *realtime* (di jadwal dalam satu waktu yang sama), kolektif, atau kolaboratif dengan ada siswa, fasilitator, dan instruktur.
- *Asynchronous* (tidak langsung), yakni menggunakan bahan ajar video yang dapat diakses kapan saja, tidak harus di waktu yang sama dengan perekaman video.

c) Modul Elektronik

Bahan ajar modul elektronik merupakan bahan ajar non-cetak yang bertujuan agar siswa mampu belajar mandiri. Modul ini bersifat lengkap yang menyajikan tiap detail dari materi berbentuk elektronik atau digital. Modul elektronik dapat dibuat menggunakan *software Microsoft Words*.

d) Multimedia *Interaktif*

Menurut (Surjono & Susila, 2013) pengertian multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lainnya

secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Pada poin ini, multimedia digunakan sebagai bahan ajar yang dapat memudahkan siswa memahami materi dalam upaya mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

f) *Power Point*

Power point adalah salah satu program aplikasi *microsoft* yang digunakan untuk membuat *slide* atau *presentasi*. *Power point* atau *microsoft office power point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* didalam paket aplikasi kantoran mereka, *microsoft office*, selain *microsoft word*, *excel*, *access* dan beberapa program lainnya. *Microsoft power point* merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menyajikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

c. Manfaat Bahan Ajar

Peran seorang guru dalam merancang maupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada peserta didik dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

Manfaat bahan ajar menurut (Direktorat Pembinaan SMA Kemendikbud, 2013) yang dikembangkan oleh pendidik adalah:

- Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

- Tidak lagi tergantung kepada buku teks pelajaran yang terkadang sulit diperoleh.
- Mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antar pendidik.

Adapun manfaat atau kegunaan pembuatan bahan ajar yang dijelaskan oleh Diknas dalam (Prastowo, 2018) adalah sebagai berikut.

1) Kegunaan bagi pendidik/Guru

Setidaknya, terdapat tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi pendidik, diantaranya adalah:

- Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Artinya, pendidik memiliki bahan ajar yang disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum yang berlaku di sekolah, disesuaikan dengan karakteristik sasaran yang mencakup lingkungan sosial, budaya, geografis, tahapan perkembangan peserta didik, kemampuan awal, minat, latar belakang Keluarga dan dapat membantu proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
- Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat.
- Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan. Seorang pendidik akan mendapatkan penghasilan tambahan dari karyanya, dalam hal ini berupa bahan ajar yang telah dibuat kemudian diterbitkan oleh penerbit sehingga dapat dijual dipasaran.

2) Kegunaan bagi peserta didik

Apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik, maka bahan ajar tersebut akan memiliki kegunaan bagi peserta didik, kegunaan tersebut antara lain:

- Kegiatan pembelajaran lebih menarik. Hadirnya bahan ajar yang bervariasi dan inovasi akan memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Bahan ajar yang dikemas lebih menarik akan menimbulkan motivasi dalam diri peserta didik, sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh peserta didik.
- Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik. Dalam proses pembelajaran di kelas tidak secara langsung peserta didik dapat menerima semua penjelasan materi dari guru. Penyampaian materi yang diberikan oleh guru hanya diserap sebagian oleh peserta didik, sehingga dengan adanya bahan ajar dapat membantu peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru dengan cara belajar mandiri di luar sekolah. Kemudian ketika beradadi sekolah, peserta didik bisa menanyakan apa yang belum mereka pahami dari proses belajar mandiri yang dilakukan kepada guru. Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Berpijak pada penjelasan mengenai tujuan dan manfaat bahan ajar tersebut, di simpulkan bahwa bahan ajar memiliki tujuan untuk:

- Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik.
- Membangun komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
- Membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

- Pendidik memiliki bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran
- Peserta didik memiliki bahan ajar yang berinovatif dan menarik
- Baik pendidik dan peserta didik akan memiliki banyak referensi
- Menambah khasanah pengetahuan bagi pendidik
- Peserta didik lebih banyak mendapat kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan didampingi pendidik.

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian LKPD

Sesuai dengan namanya, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik. Adapun (Dhari & Haryono, 1988) mendefinisikannya “Sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram.”

Ada pun LKPD menurut pendapat (Prastowo, 2018) Menyatakan bahwa LKPD merupakan “Suatu bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.”

Trianto juga mengemukakan dalam jurnal Mahmudah, (2017: 133), “LKPD sangat berperan penting bagi pembelajaran di kelas untuk memecahkan suatu masalah. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang dilakukan peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.”

Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekedar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena itu LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu

berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks).

Melalui LKPD ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran karena semuanya telah tersajikan secara lengkap, sistematis, dan lebih jelas didalam LKPD. Waktu pun bisa lebih efektif sehingga waktu pembelajaran bisa lebih banyak dimanfaatkan untuk pengerjaan kegiatan itu sendiri, dari yang sebelumnya banyak tersita oleh penjelasan kegiatan belajar.

Berdasarkan definisi LKPD menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, berisi petunjuk atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan KD dan Indikator Pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.

b. Fungsi LKPD

LKPD berfungsi sebagai paduan belajar peserta didik dan juga dapat memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. Adapun pendapat Menurut (Nana Sudjana, 2013), beberapa fungsi atau manfaat LKPD adalah sebagai berikut :

- 1) sebagai sumber penunjang dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Dan sebagai sumber penunjang dalam melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Sebagai sarana dalam mempercepat proses belajar mengajar, dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian-pengertian yang diberikan guru.
- 3) Sebagai sumber kegiatan peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran. Dan juga sebagai sarana dalam meningkatkan mutu belajar

mengajar karena pemahaman dan hasil belajar yang dicapai peserta akan lebih bertahan lama.

Menurut Prianto dan Harnoko dalam (Dermawati et al., 2019) fungsi LKPD adalah sebagai berikut :

- a) Mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- b) Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep-konsep pembelajaran.
- c) Melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar. Dan juga membantu guru dalam menyusun pelajaran.
- d) Menjadi pedoman guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Serta membantu peserta didik untuk memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- e) Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Dalam proses pembelajarannya, LKPD berguna sebagai bahan ajar yang menuntun peserta didik untuk mendalami materi, dari suatu materi pokok atau submateri pokok mata pelajaran yang telah atau sedang dilakukan. Melalui LKPD, peserta didik dapat pula mengemukakan pendapat dan mampu mengambil kesimpulan. LKPD dalam hal ini berfungsi dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang secara spesifik mencakup keaktifan dalam prosedur kerja maupun keaktifan di dalam memahami konsep.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi LKPD adalah membantu peserta didik untuk menemukan konsep materi yang sedang dibahas dan mengintegrasikan beberapa konsep yang ditemukan.

c. Karakteristik LKPD yang Baik

Sebagai salah satu sumber ajar yang berfungsi sebagai pedoman kinerja peserta didik, LKPD yang baik hendaknya memenuhi Karakteristik-karakteristik berikut:

Karakteristik LKPD yang baik menurut (Sungkono, 2020) adalah sebagai berikut:

- LKPD menyajikan soal-soal yang harus dikerjakan peserta didik, dan kegiatan-kegiatan seperti percobaan yang harus peserta didik lakukan.
- Materi yang disajikan merupakan rangkuman yang tidak terlalu luas pembahasannya, tetapi sudah mencukupi apa yang akan dikerjakan atau dilakukan oleh peserta didik.
- Memiliki komponen-komponen seperti kata pengantar,
- pendahuluan, daftar isi dan bagian-bagian lainnya.

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli di atas adalah lembar kerja peserta didik yang baik haruslah memenuhi berbagai persyaratan seperti syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

d. Langkah-Langkah Penyusunan LKPD

Keberadaan LKPD yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik. Karena, LKPD yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik akan lebih terhipnotis untuk membuka lembar demi lembar halamannya. Selain itu, mereka akan mengalami kecanduan belajar.

Berdasarkan (Depdiknas, 2012), Langkah-Langkah yang harus dilalui dalam Menulis LKPD sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum untuk menentukan materi-materi yang akan memerlukan bahan ajar LKPD.

- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD guna mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis dan urutan LKPD-nya juga dapat dilihat. Urutan LKPD sangat diperlukan dalam menentukan Prioritas Penulisan.
- 3) Menentukan judul/subjudul LKPD berdasarkan KD/Indikator pembelajaran yang tertuang pada RPP.
- 4) Melakukan langkah-langkah penulisan LKPD, meliputi tahapan berikut:
 - Menentukan KD dan Indikator pembelajaran.
 - Penyusunan pokok-pokok materi sesuai dengan KD dan Indikatornya.
 - Mengembangkan sejumlah kegiatan sesuai dengan indikator yang ada secara terperinci, sistematis, dan variatif, dapat berupa kegiatan pengembangan kognisi, psikomotor, sampai pada pengembangan afeksi.
- 5) Penyusunan perangkat penilaian tes formatif untuk mengukur pemahaman peserta didik untuk seluruh submateri/KD-nya.

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli di atas adalah penyusunan lembar kerja peserta didik yang baik haruslah inovatif dan kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

4. Aplikasi *Bookcreator*

Aplikasi *Bookcreator* merupakan sebuah Aplikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti *android*, *smartphone*, atau *tablet*. Aplikasi *Bookcreator* ini tidak sama sekali mengurangi isi dari buku cetak. melainkan materinya lebih dipersingkat dan dikemas semenarik mungkin.

(Sanjaya, 2022) menyatakan bahwa “*Bookcreator* adalah sebuah *software* yang berguna membuat aplikasi buku elektronik. Sedangkan buku elektronik adalah buku yang dapat kita baca melalui komputer.”

Adapun pendapat menurut (Puspitasari et al., 2020) “*Book Creator* merupakan salah satu aplikasi yang mampu mendukung pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan para siswa berbicara, menulis, dan membaca.”

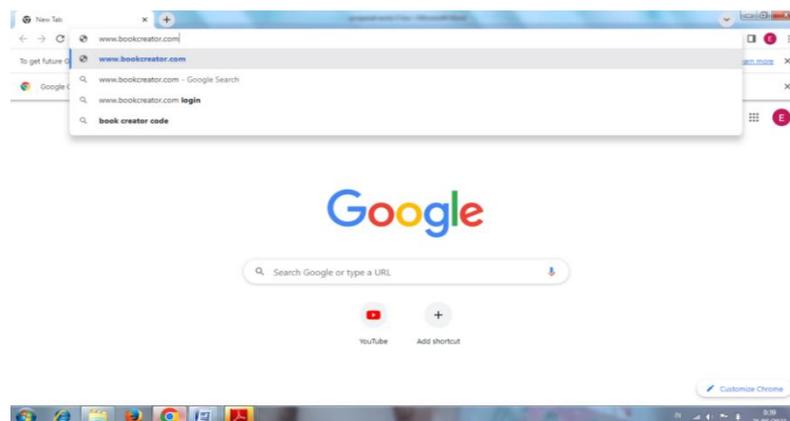
Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli di atas tentang *bookcreator* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mendesain suatu buku cetak maupun elektronik.

Kelebihan Aplikasi *Bookcreator* dapat digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis *online* dalam bentuk yang berbeda. Tampilan *Bookcreator* dapat didesain sesuai keinginan, dan juga dapat menggabungkan beberapa komponen, seperti gambar, teks, video dan audio. Kemudian, mudah digunakan kapanpun dan dimanapun. *Bookcreator* dapat disimpan dalam bentuk elektronik (PDF) atau dapat juga dibuat menjadi bentuk fisik (buku asli).

Kekurangan *Bookcreator* Pada pembuatannya cukup sulit, dikarenakan pengaturan posisi tulisan harus disesuaikan agar terlihat menarik. *Bookcreator* membutuhkan jaringan internet yang kuat.

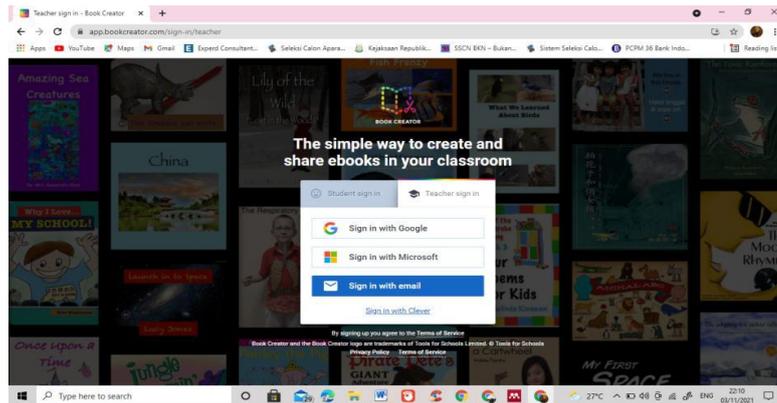
Berikut langkah-langkah dalam pembuatan LKPD berbantuan aplikasi tambahan *Bookcreator* adalah sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi *google chrome* Lalu ketik <https://bookcreator.com>.



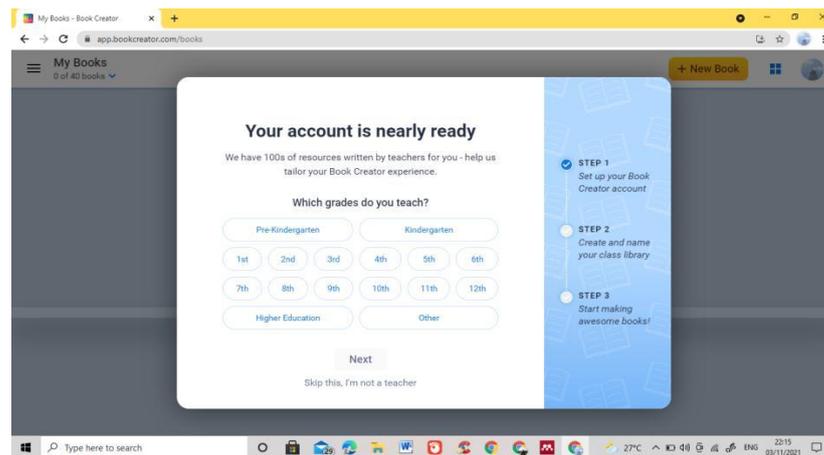
Gambar 1. Halaman pendaftaran *Bookcreator*

- b. Kemudian halaman terbuka, pilih opsi *teacher* untuk guru sementara bagi siswa bisa memilih *student*.

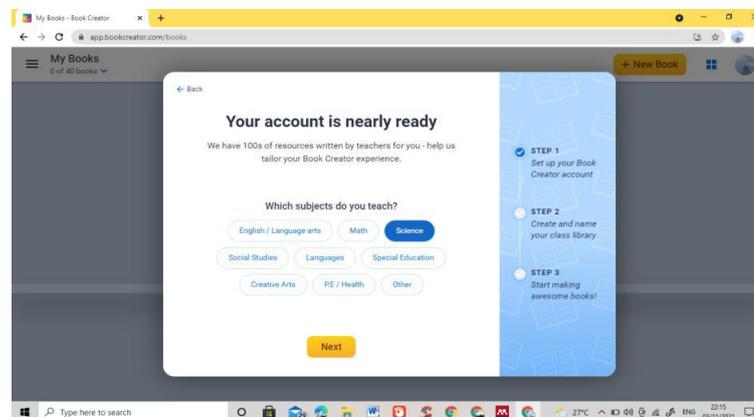


Gambar 2. Halaman Memilih Sebagai *Teacher*

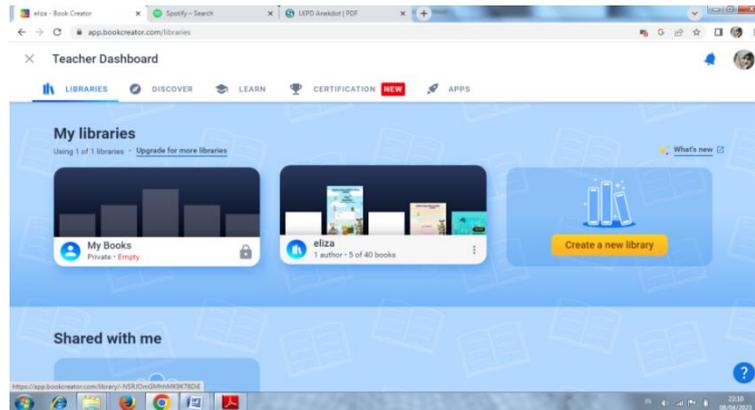
c.Selanjutnya, pilihlah kelas, mata pelajaran serta sesuai dengan kelas yang diajar. Kemudian, buatlah nama *library* sesuai keinginan dan pilihlah “New Book” agar memulai proses pembuatan.



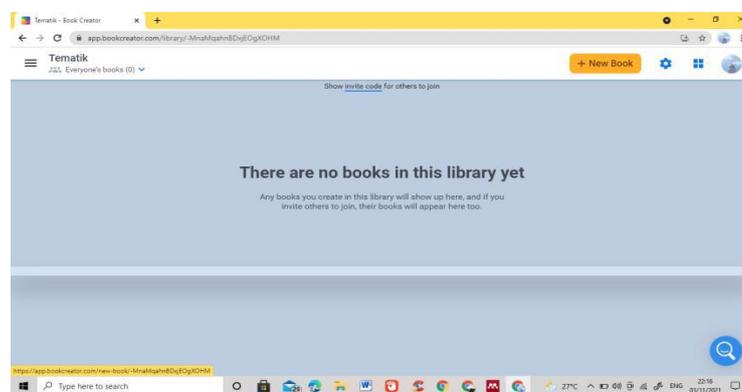
Gambar 3. Template Pemilihan Kelas



Gambar 4. Template Pemilihan Mata Pelajaran



Gambar 5. Folder Penulisan Nama *Library*



Gambar 6. Halaman Pembuatan Buku Baru

5. Aplikasi *Flipbook*

Aplikasi *Flipbook* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. *Software flipbook* dapat membuat dan mengubah file pdf, *image*/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per-halamannya.

Adapun pendapat *Flipbook* menurut (Nurseto, 2012) yang menyatakan bahwa “*Flipbook* Merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm Dikatakan demikian, karena memang aktualnya *flipbook* berbentuk seperti buku cetak yang dijilid. Sehingga tersusun dari

beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan.”

Menurut (Susilana & Cepi, 2008:88) menyatakan bahwa “*Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.”

(Sudarisman et al., 2013) menyatakan Kelebihan *flipbook* adalah “Membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.” Namun (Wahyuliani et al., 2016) menyatakan kekurangan *flipbook* adalah “Hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan aplikasi *Flipbook* adalah sebuah aplikasi yang dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan gambar serta warna-warna yang menarik.

Berikut proses dalam pembuatan LKPD berbantuan *Flipbook* adalah sebagai berikut:

1) Mengunjungi halaman *flip html5.com*

Halaman *flip html5.com* dapat dikunjungi melalui browser atau mesin pencari seperti *google chrome* atau *firefox*, *flip html5.com* merupakan media untuk membuat LKPD *flipbook*, berikut tampilan dari *flip html5.com*

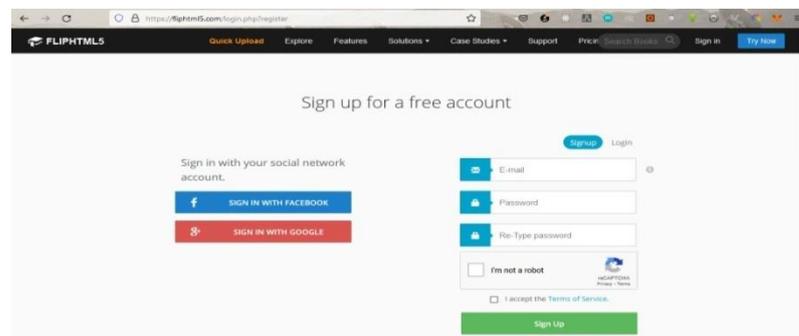


Gambar 7. Tampilan Halaman Depan *flip html5.com*

Gambar 8. merupakan tampilan halaman depan dari situs *flip html5.com* yang akan digunakan untuk membuat LKPD *flipbook*.

2) Membuat akun di *flip html5.com*

Langkah awal sebelum menggunakan fitur yang terdapat pada *flip html5.com*, sebagai pengguna harus membuat akun terlebih dahulu pada *flip html5.com*. Membuat akun pada *flip html5.com* bisa menggunakan alamat email, dalam hal ini penulis mendaftarkan akun menggunakan alamat gmail penulis.

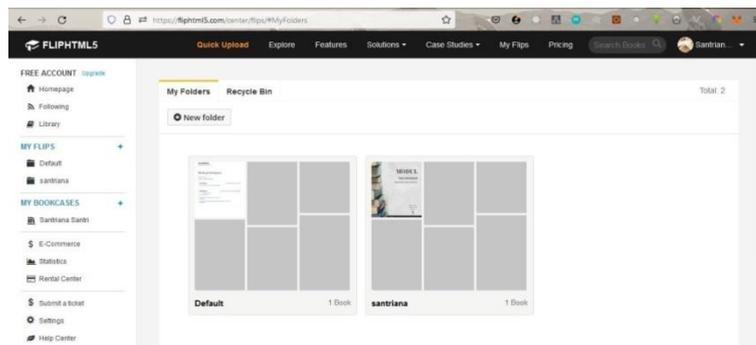


Adapun tampilan untuk melakukan pendaftaran akun sebagai berikut.

Gambar 8. Halaman pendaftaran akun *flip html5.com*

Dapat dilihat pada gambar 8. untuk memiliki akun pada *flipbook.com* harus mengisi kolom email dan password yang akan digunakan kemudian centang *i'm not a robot*. Setelah itu tekan tombol *Sign Up*, maka telah berhasil mendaftarkan akun di *flip html5.com*.

3) Gambar. 9 Merupakan tampilan dari *flip html5.com* untuk memasukkan email serta *password* yang didaftarkan sebagai akun, kemudian tekan tombol login. tampilan halaman *dashboard flip html5.com* dengan akun yang sudah dibuat seperti gambar 9. berikut.



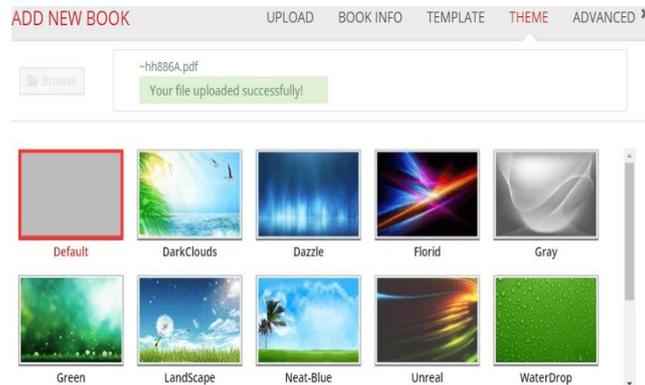
Gambar 9. Tampilan *dashboard* dari akun yang berhasil login ke *flip html5.com*

4). Halaman untuk memilih template *flipbook* Anda. Jika Anda memilih template dengan logo “PRO”, Anda perlu mengupgrade ke Pro untuk menggunakan template ini.



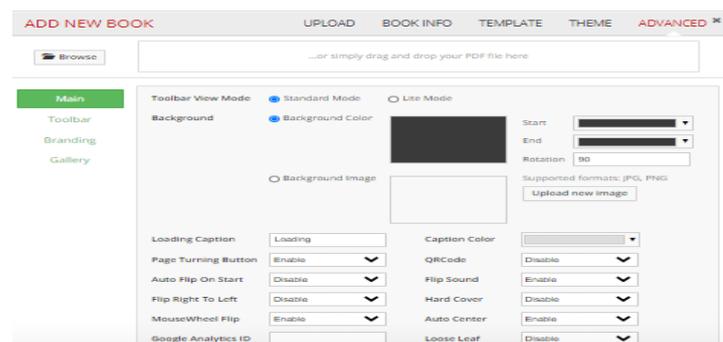
Gambar 10. Halaman untuk Membuat Template pada *Flipbook*.

5) Halaman untuk memilih tema *flipbook* Anda.



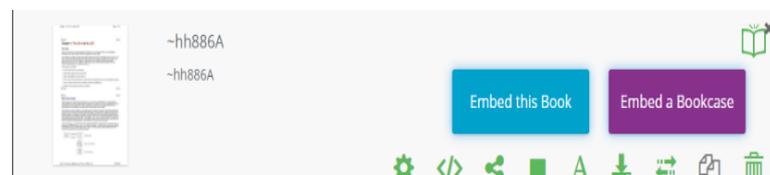
Gambar 11. Template untuk Memilih Tema pada Akun *Flipbook*

6) Anda mungkin juga perlu memilih mode *toolbar*, latar belakang, warna teks, dan sebagainya. Setelah selesai, klik tombol “Buat”.



Gambar 12. Halaman untuk memilih mode *toolbar*, latar belakang, warna teks, dan sebagainya. Setelah selesai, klik tombol “Buat”.

7) Di halaman ini, Anda dapat melanjutkan mengerjakan *flipbook*.

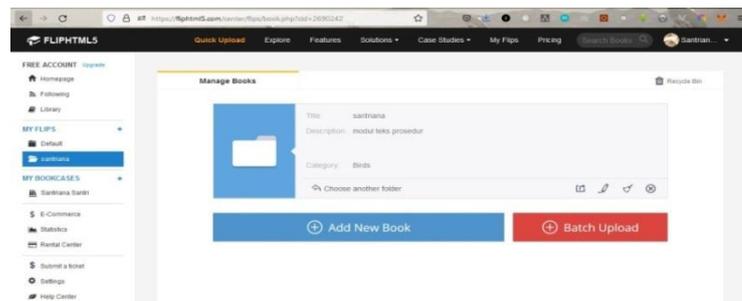


Gambar 13. Halaman untuk melanjutkan mengerjakan *flipbook*.

Sebelum melakukan *upload file*, terlebih dahulu membuat satu folder untuk menyimpan file yang nantinya akan di *upload*, membuat folder melalui menu *my flips* kemudian tekan tanda plus kemudian beri nama folder, dalam hal ini

penulis sudah mempunyai folder yang sudah penulis buat, masuk ke folder tersebut kemudian *upload file*, berikut tampilan dari folder yang akan menjadi tempat untuk menampung file yang akan di *upload*.

Gambar 14. Folder tempat penyimpanan file LKPD



6. Teks Anekdote

a. Hakikat Teks Anekdote

Kurikulum 2013 revisi menekankan pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran berbasis teks. Bahasa Indonesia bukan sekadar sebagai pengetahuan Bahasa. Namun, sebagai teks yang berfungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial budaya dan akademis. Salah satu jenis teks yang terdapat pada kurikulum 2013 revisi adalah teks anekdot. Teks anekdot termasuk ke dalam teks yang bersifat naratif. Naratif/narasi adalah cerita yang dipaparkan berdasarkan plot atau alur. Narasi dapat berisi fakta atau fiksi. Seperti yang dikemukakan oleh (Keraf, 2007) mengatakan bahwa “Narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi satu peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu.”

b. Pengertian Teks Anekdote

Teks anekdot adalah cerita yang bersifat lucu (mengandung humor) tetapi mengandung kritik halus atau makna tersirat. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Kosasih, 2017:136) menyatakan bahwa “Teks anekdot adalah teks yang berbentuk cerita yang di dalamnya berisi humor sekaligus kritik dan karenanya, anekdot sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh terkemuka yang nyata.”

Hal tersebut senada dengan pendapat Danandjaja dalam (Miladiyah, 2021:15) menyatakan bahwa “Anekdote merupakan kisah lucu yang menyangkut pribadi seorang tokoh masyarakat, yang benar-benar ada.” Selain bersifat lucu, sebuah teks anekdot memiliki tujuan untuk menyindir kebiasaan seseorang, dalam hal ini dikuatkan dengan pendapat (Mayora et al., 2017:193) yang menyatakan bahwa “Teks anekdot adalah teks cerita yang bersifat lucu dan bertujuan untuk menyindir seseorang atau suatu kebiasaan buruk.”

Selain itu, teks anekdot memiliki karakteristik yang menarik dan aneh, seperti yang dikemukakan (Keraf, 2007:142) yang mendefinisikan bahwa “Anekdote merupakan semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik dan aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita lucu serta berisikan humor yang bertujuan untuk menghibur sekaligus menyindir dan memberikan kritik membangun dengan cara halus yang sering kali bersumber dari kisah yang benar-benar ada.

c. Struktur Teks Anekdote

Teks anekdot memiliki struktur yang tidak sama dengan materi pembelajaran yang lain. (Kosasih, 2017:5) mengemukakan bahwa “Teks anekdot memiliki lima struktur teks di antaranya: abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.” Hal tersebut senada dengan pernyataan (Kemendikbud, 2013:194) yang menyatakan bahwa “Struktur teks anekdot terdiri atas lima struktur yakni abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.”

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan struktur teks anekdot meliputi lima komponen, yakni abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai struktur teks anekdot.

1) Abstraksi

Abstraksi yakni bagian awal cerita, pendapat ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2017:5) yang menyatakan bahwa “Abstraksi adalah pendahuluan yang menceritakan atau mengungkapkan latar belakang dan gambaran umum mengenai isi suatu teks.” Senada pula dengan yang dikemukakan (Kemendikbud, 2013:194) “Abstraksi adalah bagian paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang teks biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang akan didalam teks.”

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan, abstraksi ialah bagian awal cerita atau pendahuluan yang menceritakan latar belakang dan memberikan gambaran umum mengenai isi suatu teks.

2) Orientasi

Dikemukakan oleh (Kemendikbud, 2013:194) “Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi.”

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan orientasi yaitu bagian yang menunjukkan awal terjadinya suatu krisis atau peristiwa utama dan bagaimana latar belakang peristiwa itu terjadi.

3) Reaksi

Reaksi ialah tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya, dalam hal ini (Kemendikbud, 2013:194) menyatakan bahwa “Reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul dikrisis tadi.”

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyatakan reaksi ialah respons yang terjadi setelah puncak masalah/krisis. Reaksi memperlihatkan bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul pada krisis.

4) Koda

Koda yaitu bagian akhir cerita atau kesimpulan, dalam hal ini (Kosasih, 2017:5) mengemukakan bahwa “Koda merupakan kesimpulan dan pertanda berakhirnya cerita. Koda dapat memuat komentar, persetujuan, atau penjelasan ulang atas maksud dari cerita yang dipaparkan sebelumnya.”

Berdasarkan struktur teks anekdot yang sudah dipaparkan mengenai abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan reorientasi merupakan kesatuan yang utuh dalam penulisan teks anekdot. Penulis menyimpulkan bahwa dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan struktur yang telah ditentukan dan sesuai diantaranya kejadian yang masuk akal, pengenalan situasi, permasalahan, tindakan masalah, dan berdasarkan fakta supaya dapat dijadikan pelajaran, nasihat untuk khalayak.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote

Selain struktur, kaidah kebahasaan dalam teks anekdot juga harus diperhatikan. Kaidah kebahasaan sama pentingnya dengan struktur untuk membangun sebuah teks anekdot yang baik dan benar.

Dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan kaidah penulisan yang tepat agar teks anekdot yang dihasilkan menjadi sebuah teks yang tepat. (Kemendikbud, 2013:112) mengatakan bahwa “Kaidah penulisan teks anekdot sebagai berikut. 1) Menggunakan pertanyaan retorika, seperti: apakah kamu tahu? 2) Menggunakan kata sambung (konjungsi) waktu, seperti: kemudian, setelah itu, dll. 3) Menggunakan kata kerja seperti: pergi, tulis, dll. 4) Menggunakan kalimat perintah.”

Adapun (Kemendikbud, 2013) mengutarakan bahwa “Unsur kebahasaan teks anekdot ialah menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu, menggunakan kalimat bergaya retorik, menggunakan konjungsi waktu (kronologis), menggunakan kata kerja aksi, menggunakan kalimat perintah, dan menggunakan kalimat seru.”

Adapun Menurut (Kosasih, 2017:9) menyatakan bahwa Anekdote tergolong ke dalam teks bergenre cerita, yakni, Secara kebahasaan anekdot memiliki karakteristik seperti banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung, menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, menggunakan kata kerja material, banyak menggunakan kata penghubung bermakna kronologis, dan menggunakan konjungsi penerang.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan secara kebahasaan anekdot memiliki kaidah kebahasaan yang meliputi kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu, menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, menggunakan konjungsi waktu (kronologis), menggunakan kata kerja material/aksi, menggunakan kalimat bergaya retorik, dan menggunakan kalimat seru.

e. Menciptakan Kembali Teks Anekdote dengan Memerhatikan Struktur dan Kebahasaan

- 1) Menceritakan kembali isi anekdot dengan pola penyajian yang berbeda.
- 2) Menyusun teks anekdot berdasarkan kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku seorang tokoh publik.

- **Menceritakan Kembali Isi Anekdote dengan Pola Penyajian yang Berbeda**

Salah satu cara menulis teks anekdot adalah dengan menulis ulang teks anekdot yang kita dengar atau baca dengan pola penyajian yang berbeda. Tentu saja juga menggunakan gaya penceritaan yang berbeda. Namun, penulisan ulang ini tetap harus memerhatikan kebahasaan dan strukturnya. Setelah memahami batasan anekdot, isi, struktur dan ciri kebahasaannya, berikutnya siswa akan belajar menulis anekdot. Untuk dapat menulis anekdot, terlebih dulu belajarlah menuliskan kembali teks anekdot yang di baca dengan pola penyajian yang berbeda.

- **Menyusun Teks Anekdote Berdasarkan Kejadian yang Menyangkut Orang Banyak atau Perilaku Tokoh Publik**

Dalam menyusun anekdot, ada beberapa hal yang harus ditentukan lebih dulu. Hal tersebut adalah tema, kritik, kelucuan, tokoh, struktur, dan pola penyajian teks anekdot. Langkah-langkah ini akan memudahkan kamu untuk belajar menyusun anekdot.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan Teks Anekdote adalah cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik.

- Isi anekdot adalah sindiran dan kritikan terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik.
- Fungsi komunikasi teks anekdot adalah untuk menyampaikan kritik terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik.
- Struktur teks anekdot adalah abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda.

Adapun ciri-ciri kebahasaan teks anekdot adalah a. menggunakan kalimat yang menyatakan masa lalu; b. menggunakan kalimat retoris; c. menggunakan konjungsi yang menyatakan hubungan waktu dan konjungsi yang menyatakan hubungan sebab-akibat; d. menggunakan kata kerja aksi; dan e. menggunakan kalimat seru.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah penjelasan sementara gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Kerangka ini disusun berdasarkan kajian teoritis dan hasil-hasil penelitian yang relevan. Kerangka ini merupakan argumentasi dalam merumuskan hipotesis atau pernyataan penelitian. Kerangka konseptual ini disusun oleh peneliti sendiri dengan argumentasi analisis, sistematis, dan teoritis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran berdasarkan Teks. Berdasarkan pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada kenyataan bahwa siswa harus memiliki banyak bahan ajar untuk mendukung belajar di sekolah. Bahan ajar merupakan perangkat yang menempati posisi terpenting dalam pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi jalannya kegiatan pembelajaran. Bahan ajar memungkinkan siswa untuk mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga akumulatif mampu menguasai seluruh kompetensi secara utuh dan terintegrasi.

Salah satu permasalahan mendasar adalah dalam berinteraksi dengan siswa, posisi guru masih terasa dominan, sementara siswa cenderung berada dalam posisi yang tidak berdaya. Konsep kegiatan belajar mengajar seperti itu tampaknya tidak relevan lagi dengan tuntutan pendidikan saat ini. Proses pembelajaran yang baik bukanlah yang berorientasi pada guru, namun lebih berorientasi pada siswa. Namun hal tersebut tidak mengecilkan peran guru didalam proses pembelajaran didalam kelas, guru dapat sebagai fasilitator yang

dapat membantu dan melayani siswa. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang dapat melatih siswa dalam mengembangkan pengetahuan Bahasa Indonesia.

Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran tidak akan efisien jika hanya mengandalkan metode ceramah tanpa adanya bantuan bahan ajar yang memadai yang difungsikan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Sehingga diperlukan bahan ajar yang relevan guna menumbuhkan peserta didik yang unggul penggunaan bahan ajar yang sesuai mampu membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar, salah satu bahan ajar yang tepat di terapkan di era ini adalah bahan ajar berupa LKPD.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbantuan aplikasi *bookcreator* dan aplikasi *flipbook* pada materi teks anekdot pada siswa. Pengembangan LKPD difokuskan pada mengembangkan teks Anekdote. Penelitian ini menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan bahan ajar teks anekdot. Fokus dari pengembangannya didasarkan hasil observasi untuk siswa yang mengklaim bahwa pembelajaran ini cukup sulit untuk dipelajari. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

Pertama, LKPD yang akan dikembangkan berupa LKPD berbantuan aplikasi *bookcreator* dan *flipbook* pada materi teks anekdot. Kedua, LKPD yang dikembangkan materi teks anekdot berbantuan aplikasi *bookcreator* dan *flipbook*. Ketiga, LKPD dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *bookcreator* dan *flipbook*. Keempat, materi teks anekdot yang dikembangkan dibatasi pada KD 3.6 adalah Menganalisis struktur, dan kebahasaan teks anekdot. Kelima, materi teks anekdot dikembangkan dibatasi pada KD 4.6 adalah menciptakan kembali teks

anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Keenam, objek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMA PAB 8 saentis.

Adapun (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. “Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (*R&D*). Terdapat empat tingkatan kesulitan dalam penelitian *R&D*, diantaranya yaitu meneliti tanpa menguji, menguji tanpa meneliti, meneliti dan menguji dalam upaya pengembangan produk yang telah ada, dan yang terakhir meneliti dan menguji produk baru.

Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Thiagarajan (1974:5) mengenai tentang langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D. Pendefinisian berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Perancangan berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk. Pengembangan berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji. Validitas produk sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Diseminasi berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan oleh orang lain.

C. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran literatur yang telah dilakukan, ditemukan beberapa karya ilmiah berupa skripsi yang hampir semakna dengan judul penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh, Wita Juniati pada tahun 2022, dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) Pada Materi Teks Anekdote”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) berhasil dikembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis PAIKEM pada materi teks anekdot di SMAN 1 Krueng Barona Jaya. 2) validasi LKPD yang telah dikembangkan " valid dan sangat valid "dengan persentase dari validator ahli materi memperoleh 80,7% valid dan hasil validator ahli media memperoleh 87,6% sangat valid. 3) kelayakan LKPD yang telah dikembangkan dengan persentase 87,7% dengan kategori sangat layak. 4) hasil respon siswa "baik" dengan nilai yang dilakukan pada tahap uji coba produk 83,28% dengan kategori baik. Permasalahan penelitian ini berkaitan dengan pengembangan LKPD berbasis PAIKEM pada materi teks anekdot untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya.

Tujuan dari penelitian ini yaitu melakukan perubahan dengan menggunakan LKPD berbasis PAIKEM yang menyajikan materi pelajaran yang sesuai dengan kehidupan nyata. Salah satunya adalah LKPD yang kreatif dan inovatif perlu untuk dikembangkan. Dengan adanya LKPD yang kreatif dan inovatif akan menarik minat dan motivasi siswa untuk lebih mendalami konsep

yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan siswa dapat memahami langsung permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. LKPD tersebut juga menyajikan konsep pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dalam mengembangkan produk LKPD peneliti membagikan lembar validasi kepada guru dan siswa untuk mengembangkan LKPD. Untuk dapat mengetahui kelayakan LKPD yang telah dikembangkan. Adapun Persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama ingin menghasilkan produk Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan sama-sama menggunakan materi teks anekdot. Perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis PAIKEM sedangkan penelitian saat ini menggunakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi *Book Creator* dan Aplikasi *Flipbook*.

1. Penelitian yang dilakukan oleh, Noviana Putri Utami pada tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* Bagi Siswa Kelas X SMA/SMK”.

Hasil penelitian yang diperoleh ,yaitu penelian aspek materi sebanyak 87,5. Penilaian aspek bahasa sebanyak 91,6. Penilaian aspek visual sebanyak 93,7, dan aspek keterpaduan sebanyak 83,3. Secara keseluruhan *prototipe* bahan ajar komik digital pada teks anekdot dengan metode *blended learning* masuk dalam kategori sangat baik.

Pada bagian ini peneliti akan membahas mengenai kesesuaian bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *Blended Learning*

bagi siswa kelas X SMA/SMK. Pembahasan ini bertujuan agar bahan ajar ini tidak hanya sekedar digunakan dalam kebutuhan lapangan melainkan dapat dipertanggung jawabkan dalam segi keilmuan juga. Konsep teori yang menjadi landasan dalam pengembangan bahan ajar tersebut ialah konsep teori teks anekdot, teori bahan ajar, dan teori *Blended Learning*. Keunggulan bahan ajar yang dikembangkan, 1) memiliki 8 halaman yang disusun secara struktur, 2) menyajikan materi teks anekdot, yaitu pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, tujuan teks anekdot, unsur kebahasaan teks anekdot, dan 3) menyajikan contoh teks anekdot yang dibuat dalam bentuk komik agar menarik perhatian siswa.

Sedangkan keterbatasan penelitian ini yaitu, 1) instrument penelitian yang digunakan untuk mengambil data kebutuhan kurang mendetail, 2) keterbatasan sampel yang sedikit dalam mewakili banyaknya sekolah, 3) keterbatasan pemilihan ahli materi, media, dan 4) keterbatasan waktu dan biaya sehingga penelitian yang dilakukan hanya sampai padatahap revisi produk. Adapun Persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan materi teks anekdot. Perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan alat bantu Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital sedangkan penelitian saat ini menggunakan alat bantu Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi *Book Creator* dan Aplikasi *Flipbook*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh, Arba Ina Putri pada tahun 2020, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam

Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang”.

Hasil penelitian yang diperoleh ,yaitu penilaian aspek materi mendapat skor 33 sebanyak 92,5 . Penilaian aspek bahasa dengan skor 13 dengan nilai presentase sebanyak 81,25. Penilaian aspek media sebanyak 93,75. Berdasarkan hasil validasi ahli, media *Lectora Inspire* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak bagi siswa dalam menulis teks anekdot.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *Lectora Inspire*, (2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah pengembangan dari *Alessi* dan *Trollip* (2001). Instrumen penelitian adalah wawancara, angket, dan lembar uji validasi.

Media pembelajaran menulis teks anekdot ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek isi materi, aspek kebahasaan, dan aspek media yang dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Uji validitas dari ahli materi mendapat skor 33 dengan nilai persentase 92,5 % dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli media mendapat skor 45 dengan nilai persentase 93,75% dikategorikan sangat

layak, uji validitas dari ahli kebahasaan mendapat skor 13 dengan nilai persentase 81,25% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli, media *Lectora Inspire* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat layak bagi siswa dalam menulis teks anekdot. Adapun Persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan materi teks anekdot. Perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan alat bantu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* sedangkan penelitian saat ini menggunakan alat bantu Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi *Book Creator* dan Aplikasi *Flipbook*.