

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran cerpen menawarkan cara inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Gamifikasi dapat memanfaatkan elemen permainan, seperti poin, tantangan dan level, untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran cerpen, LKPD yang dirancang dengan elemen gamifikasi dapat membantu siswa menganalisis karakter, tema dan struktur cerita secara lebih mendalam, sekaligus mendorong kolaborasi dan diskusi. Dengan mengintegrasikan aspek permainan, diharapkan siswa tidak hanya lebih antusias dalam belajar, tetapi juga lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep yang diajarkan. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Nurrita dan Priatna (2018) Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dalam mengembangkankemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan-kegiatan tertentu seperti bimbingan, pengajaran, latihan serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia yang seutuhnya.Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi segala perkembangan zaman di era global. Pemanfaatan teknologi yang semakin pesat dalam dunia pendidikan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan lulusan yang berkualitas.

Pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yaitu bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif dan menjadi warga negara yang akan demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya dalam proses belajar mengajar. Pendidikan diselenggarakan sebagai upaya peningkatan kualitas SDM serta untuk mendapatkan ilmu pengetahuan seluas-luasnya.

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan suatu proses untuk membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih lagi sedangkan penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan suatu produk atau dengan kata lain menyempurnakan produk yang ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berguna dalam pelaksanaan pendidikan karena guru bertatap muka langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mana di dalam prosesnya terjadi pentransferan ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai moral melalui bimbingan dari seorang pendidik. Salah satu tugas pendidik adalah menyediakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik harus mencari

cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengesampingkan ancaman selama proses pembelajaran. Cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula, yaitu bahan ajar yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin maju, media dan bahan ajar tentunya menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam proses penyampaiannya sebuah materi yang akan diberikan kepada pelajar. Media dan bahan ajar juga mempermudah guru atau pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar. Terkait dengan pembelajaran, perlunya pengembangan bahan ajar, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan baik standar isi, standar proses dan standar kompetensi lulusan. Kemudian karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat dan latar belakang siswa.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKPD dapat mempermudah dalam memahami materi maupun mempraktikkan percobaan baik di dalam dan di luar kelas serta di rumah. LKPD yang memanfaatkan media elektronik sering disebut sebagai LKPD interaktif. LKPD yang interaktif adalah salah satu

media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri Wahono et al., (2020) dalam Prianoto et al., (2017)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak 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. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD adalah bahan ajar yang dapat mengurangi paradigma *teacher centered* menjadi *student centered* sehingga peserta didik akan lebih aktif. Pengembangan bahan ajar LKPD sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. LKPD diharapkan mampu memenuhi karakteristik kurikulum 2013 yaitu meningkatkan kesetaraan antara perkembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Selain itu melihat beberapa kelebihan dan pengembangan LKPD yaitu, diantaranya dapat digunakan sebagai penuntun bagi peserta didik secara mandiri atau kelompok.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran perantara untuk menyampaikan pesan berupa kognitif, efektif dan psikomotorik. Dalam penyampaian pesan tersebut diperlukan perantara agar nilai dan penyampaian

pengetahuan dapat tercapai dengan tepat pada sasarannya. Supriyanto (2018) Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan memengaruhi keberhasilan belajarnya. Proses pembelajaran secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena media dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret .

Proses pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin meningkat dalam segala aspek. Sadiman (1996) Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Gagne & Briggs, (1974) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Perkembangan

ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dalam hasil teknologi dalam proses belajar.

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video* dengan tujuan memotivasi para siswa-siswi dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa-siswi dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. Seperti halnya *game* yang mengizinkan para pemainnya untuk melakukan *restart* atau bermain ulang, membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan ketertarikannya terhadap *game* tersebut.

Takahashi (2010) Mengemukakan seperti halnya *game* yang mengizinkan para pemainnya untuk melakukan *restart* atau bermain ulang,

membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap tersebut. Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, Radoff (2011) mengatakan menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan dan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam *game*.

Kosasih (2021) menjelaskan cerpen adalah karangan pokok yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepenggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan. Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novelet atau novel.

SMK Madani Marindal I sebagai lokasi penelitian dikarenakan masih rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran materi cerpen di SMK tersebut. Selain itu, di SMK Madani Marindal I juga belum pernah diadakan penelitian yang serupa dan kurangnya pengembang media dalam pembelajaran LKPD berbantuan Gamifikasi pada pembelajaran cerpen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan Gamifikasi dalam cerita pendek. Guru yang bersangkutan pun menyadari bahwa kemampuan siswa SMK Madani Marindal I dalam memahami materi cerpen memang perlu ditingkatkan

sehingga peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini. Produk yang dihasilkan berupa LKPD yang dinilai oleh guru ahli pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Suriasumantri mengemukakan “Identifikasi masalah adalah tahap permulaan dari penguasaan masalah dimana objek dalam suatu jalinan tertentu bisa kita kenali sebagai suatu masalah”. Sedangkan menurut Amien Silalahi, identifikasi masalah merupakan usaha untuk mendaftar sebanyak-banyaknya pertanyaan terhadap suatu masalah yang sekiranya bisa ditemukan jawabannya. Perlu diakui bahwa tahap identifikasi masalah bukan merupakan hal yang gampang dilakukan. Identifikasi masalah merupakan awal penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti. Peneliti perlu menguraikan identifikasi masalahnya sehingga masalah penelitiannya menjadi jelas dalam latar belakang masalahnya.

Berdasarkan identifikasi terhadap masalah, maka peneliti menentukan skala prioritas yaitu menentukan masalah yang perlu segera dilakukan pemecahan. Adapun masalah yang terdapat sebagai berikut:

1. Penggunaan berbagai bahan ajar untuk membantu pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran masih belum maksimal.
2. Penggunaan bahan ajar saat proses pembelajaran masih kurang menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik tergolong rendah

3. Dalam memahami materi cerpen peserta didik masih sulit bernalar sehingga kemampuan peserta didik kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Mengingat luasnya ruang lingkup yang berkaitan dengan masalah penelitian ini, dipandang perlu pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan yang akan diteliti terarah dan tidak ada penyimpangan yang terlampaui jauh. Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian spesifik dan fokus serta untuk membatasi permasalahan yang diteliti, penulis membuat batasan variabel yang diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada KD (kompetensi dasar) yang digunakan dalam materi cerpen 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek 4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan LKPD dengan berbantuan Gamifikasi sebagai media pembelajaran materi cerpen.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI TKJ SMK Madani Marindal I, Kec.Deli Tua, Kabupaten Deli Serdang, Tahun ajaran 2024-2025.

D. Rumusan Masalah

Perumusan Masalah merupakan suatu penjabaran dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Rumusan masalah juga merupakan pertanyaan yang menegaskan hal-hal yang akan dikaji oleh penulis. Suatu perumusan masalah yang baik berarti telah menjawab setengah pertanyaan dari masalah. Melihat luasnya cakupannya masalah yang diidentifikasi, maka penulis merumuskan masalah yang diteliti agar penelitian ini mencapai sasarannya.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I?
2. Bagaimana validator ahli materi dan validator ahli media dan peserta didik terhadap pengembangan LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I?

Berdasarkan uraian di atas penulis simpulkan bahwa rumusan masalah yang diambil adalah gamifikasi dan efektifkan pembelajaran LKPD dengan berbantuan gamifikasi dalam pembelajaran cerpen.

E.Tujuan Penelitian

Tujuan dan kegunaan peneliti sebenarnya dapat diletakkan di luar pola pikiran dalam rumusan masalah. Akan tetapi, keduanya memiliki kaitan dengan permasalahan. Oleh karena itu, dua hal itu ditempatkan pada bagian

ini. Berdasarkan rumusan masalah tersebut penulis memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I.
2. Mendeskripsikan validator ahli materi dan avalidato ahli media dan peserta didik terhadap pengembangan LKPD berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen XI SMK Madani Marindal I.

Berdasarkan uraian di atas, penulis simpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keberhasilan penulis merencanakan, melaksanakan pembelajaran LKPD berbantuan gamifikasi dan mengetahui efektifkah pembelajaran LKPD dengan berbantuan gamifikasi dalam pembelajaran cerpen.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibuat agar bermanfaat bagi semana pembaca. Segala sesuatu yang diperbuat oleh manusia tentu diharapkan memiliki manfaat bagi dirinya atau bagi lingkungan. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan ini tentu harus memberikan manfaat. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, siswa, guru dan peneliti lain. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbantuan gamifikasi ini dapat menambah pengetahuan dan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui elemen-elemen gamifikasi.
- 2) Memperkuat keterampilan pemahaman dan analisis cerpen melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran yang disajikan secara menarik.
- 3) Mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif siswa melalui tantangan dan kegiatan dalam LKPD yang dirancang untuk mempromosikan pemikiran kreatif.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan hasil pembelajaran cerpen di kalangan siswa.
- 2) Menyediakan data empiris tentang respon siswa terhadap elemen-elemen gamifikasi dalam konteks pembelajaran cerpen.

- 3) Mengidentifikasi kelemahan dan potensi peningkatan pada desain LKPD berbantuan gamifikasi untuk pengembangan masa depan.

c. Bagi Guru

- 1) Menyediakan alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cerpen.
- 2) Membantu dalam pembangunan suasana kelas yang kolaboratif dan inklusif dengan merancang kegiatan yang menarik dan dapat diakses oleh berbagai jenis pembelajaran.
- 3) Memfasilitasi penilaian formatif yang kontekstual melalui fitur-fitur evaluasi yang terintegrasi dalam LKPD berbantuan gamifikasi.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kajian teori dalam suatu penelitian berarti suatu rancangan. Teori-teori mengenai hakikat yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang akan diteliti. Suharsimi (2012) mengatakan, “kajian teoritis merupakan wadah untuk menerangkan variabel atau pokok masalah yang terkandung dalam penelitian.”

Dalam kajian teoretis ini peneliti menguraikan teori-teori yang diungkapkan para ahli dan berbagai sumber yang mendukung penelitian. Kajian teoretis tersebut terdiri atas teori tentang pengembangan LKPD pembelajaran berbantuan gamifikasi pada materi cerpen. Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya.

1. Pengembangan LKPD Pembelajaran

a. Pengertian LKPD Pembelajaran

Secara umum, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sama dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hanya saja dalam kurikulum 2013 diberi nama lain sebagai pengganti Lembar Kerja Siswa (LKS) menjadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). (Prastowo, 2011) LKPD atau disering disebut LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran

yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan yang harus dicapai.

Lembar Kinerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh pendidik. LKPD menjadi bagian penting sebagai sarana pendukung dalam belajar. Di dalamnya terdapat berbagai macam bentuk latihan soal yang seharusnya mampu dimaksimalkan oleh peserta didik. Namun, dalam kenyataannya, LKPD menjadi panduan utama guru dalam mengajar, padahal LKPD merupakan sarana pelengkap atau pendukung saja.

Anggraini (2016) LKPD adalah lembaran-lembaran berisi materi, ringkasan dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD juga merupakan sarana yang dapat mempermudah terbentuknya interaksi antara guru dengan peserta didik. LKPD sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan LKPD efektif meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Annafi & Sri Mulyani (2015) menyatakan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang tidak belajar menggunakan LKPD. Pembelajaran dengan LKPD memperoleh respon yang baik dari peserta didik. Hal ini karena kegunaan LKPD sangat menarik dan mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik.

LKPD tidak sekedar menjadi bahan pendukung dalam pembelajaran di kelas. LKPD seharusnya bisa menjadi bagian

penting dalam penyampaian nilai-nilai kebaikan pada diri peserta didik. LKPD yang berkualitas tidak sekedar memberikan informasi materi secara singkat dan memberikan panduan aktivitas serta latihan peserta didik saja, melainkan didalam LKPD tersebut juga memuat unsur nilai pendidikan karakter. Karakter akan menjadi mudah dihayati oleh peserta didik apabila hal itu masih erat kaitannya dengan materi yang sedang mereka pelajari. Di satu sisi, guru akan lebih mudah mengajarkan nilai kebaikan apabila sifat ketauladan dan kebiasaan baik termuat dalam LKPD tersebut. Siswa dapat membaca dan mempelajari secara langsung. Namun setidaknya, hal ini akan menjadi acuan penting bagi mereka dalam melakukan aktivitas kesehariannya.

Trianto (2024) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. Wulandari dan Surjono (2013) menyatakan bahwa peran LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan peserta didiknya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri.

Berdasarkan penjelasan LKPD di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang berisi petunjuk atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. Manfaat lembar kerja peserta didik yang dibuat dan dikembangkan mencakup pengembangan aspek kognitif peserta didik melalui aktivitas penyelidikan dan pemecahan masalah, yang memungkinkan mereka memahami dan menguasai konsep-konsep baru secara lebih efektif. Selain itu, lembar kerja ini meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, dan menyediakan panduan yang jelas bagi mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bagi guru, lembar kerja juga berfungsi sebagai alat untuk merancang kegiatan pembelajaran yang terstruktur dengan baik serta memberikan umpan balik yang berguna untuk kemajuan peserta didik.

b. Tujuan Penyusunan LKPD

LKPD merupakan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman belajar yang menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sebagai pedoman, LKPD yang dibuat tentulah memiliki fungsi tertentu. Trianto (2024) mengemukakan lembar kerja siswa berfungsi sebagai panduan untuk latihan

pengembangan aspek pembelajaran dalam bentuk panduan percobaan atau demonstrasi.

Tujuan penyusunan LKPD, Prastowo (2015) antara lain sebagai berikut:

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan
2. Menyajikan tugas-tugas guna penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan
3. Melatih kemandirian belajar
4. Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD memiliki fungsi dan tujuan utama yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dalam rangka menyampaikan tujuan pembelajaran di kelas. Dengan adanya LKPD ini, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan serta dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan bantuan lembaran-lembaran tugas yang ada pada LKPD.

c. Fungsi LKPD

Secara konseptual LKPD berperan terhadap proses pembelajaran, selain itu merupakan media pembelajaran supaya melatih daya ingat peserta didik, LKPD juga merupakan media

pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Prastowo (2012) LKPD memiliki 4 fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai bahan ajar yang menimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
2. Sebagai bahan ajar yang mempermudah untuk memahami materi yang diberikan.
3. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
4. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

d. Manfaat LKPD Pembelajaran

LKPD juga dapat mengembangkan ketrampilan proses, meningkatkan aktivitas peserta didik dan dapat mengoptimalkan hasil belajar. Manfaat secara umum antara lain, sebagai berikut:

- 1) Membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran,
Mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar,
- 2) Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang akan dipelajari melalui kegiatan belajar mengajar,
- 3) Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis,
- 4) Melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses,
- 5) Mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep.

Sukamto (2009) LKPD juga memiliki manfaat antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman konkrit pada siswa
- 2) Membantu dalam variasi belajar di kelas
- 3) Membangkitkan minat siswa
- 4) Meningkatkan potensi belajar mengajar
- 5) Memanfaatkan waktu secara efektif

Peran LKPD dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting karena bantuan LKPD, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media LKPD kegiatan pembelajaran memberikan manfaat dalam belajar mengajar, hal ini dikemukakan oleh Arsyad (2004) yang terdiri dari materi, media dan model pembelajaran.

- 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 ruang dan waktu
- 4) Peserta didik akan mendapat pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

e. Langkah-langkah Menyusun LKPD

Prastowo (2019) LKPD merupakan hal penting yang menunjang pembelajaran, maka dari itu penyusunan LKPD harus dilakukan secara baik dan LKPD yang disusun harus inovatif dan kreatif. Penyusunan LKPD harus memperhatikan langkah-langkah dan kaidah penyusunan LKPD yang baik. Langkah-langkah menyusun LKPD adalah sebagai berikut:

1) Melakukan analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah ini menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Materi yang digunakan ditentukan dengan cara melakukan analisis terhadap materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang diajarkan.

2) Menyusun peta kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat urutan LKPD-nya. Menyusun peta kebutuhan di ambil dari hasil analisis kurikulum dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil analisis.

3) Menentukan judul LKPD

Judul ditentukan dengan melihat hasil analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi-materi pokok atau dari pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu

kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi sebuah judul LKPD. Jika kompetensi dasar tersebut tidak terlalu besar.

4) Menentukan judul LKPD

Judul ditentukan dengan melihat hasil analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi-materi pokok atau dari pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi sebuah judul LKPD. Jika kompetensi dasar tersebut tidak terlalu besar.

f. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik

Teknologi yang berkembang sangat pesat tentunya berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk peningkatan keefektifan dalam proses belajar mengajar. Saati ini penyediaan bahan pengajaran dengan keterbatasan dalam media cetak saja, namun juga telah meningkat sehingga ada media pembelajaran lewat media digital.

LKPD merupakan media pembelajaran yang dirancang menjadi bentuk elektronik. Herawati et al., (2016) dalam bentuk cetak kurang efektif dan praktis, sehingga dibutuhkan inovasi yaitu dengan berbasis teknologi, informasi dan telekomunikasi. Dalam inovasi LKPD dapat diganti dengan LKPD interaktif yang menjadikan pembelajaran dilakukan dengan lebih mudah dalam pemahamannya dan bisa meningkatkan inovasi serta kreativitas peserta didik.

Keuntungan menggunakan E-LKPD,yaitu:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran proses dan hasil pembelajaran yang baik.
- 2) Menghemat tempat dan waktu.
- 3) Karena tersedia dalam bentuk digital, sehingga bisa dibawa kemana-mana.

g. Prosedur Pengembangan E-LKPD

Mengembangkan E-LKPD yang baik, ada empat langkah yang perlu ditempuh, yaitu:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam E-LKPD

- 2) Pengumpulan materi

Pada langkah pengumpulan materi hal terpenting yang perlu dilakukan adalah menentukan materi dan tugas yang akan dimasukkan dalam E-LKPD dan memastikan materi dan tugas sejalan dengan tujuan pembelajaran

- 3) Penyusunan unsur-unsur E-LKPD

Pada tahap inilah pengintegrasin desain dengan tugas yang telah dirancang

- 4) Pemeriksaan dan penyempurnaan

- 5) Sebelum memberikan kepada peserta didik, perlu dilakukan pengecekan kembali terhadap E-LKPD yang sudah dikembangkan. Ada empat variable yang harus dicermati

sebelum E-LKPD dapat dibagikan ke peserta didik. Keempat variable tersebut adalah:

- a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang berangkat dari kompetensi dasar
- b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- c) Kesesuaian elemen atau unsur dengan tujuan pembelajaran
Kejelasan penyampaian

2. Gamifikasi (Gamification)

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan proses enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu juga media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. Secara lebih detail mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanik berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan

menyelesaikan masalah. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap.

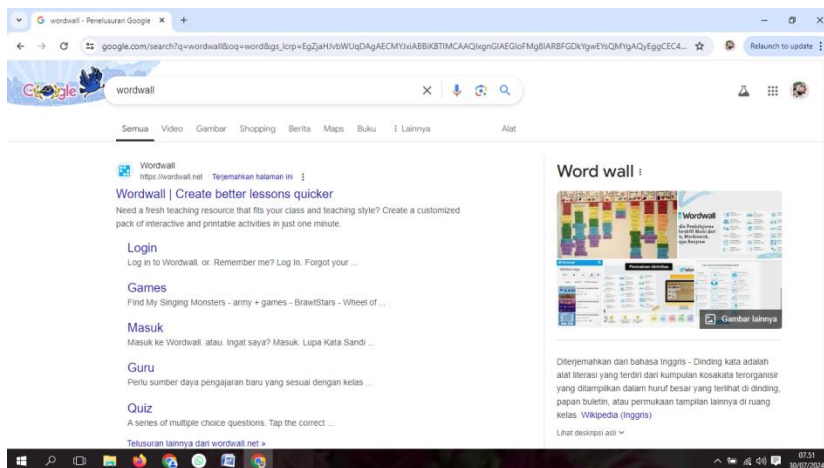
Seperti halnya game yang mengizinkan para pemainnya untuk melakukan restart atau bermain ulang, membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan ketertarikannya terhadap game tersebut. Takahashi (2010) menyatakan gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik. Sedangkan (Stuart, 2010) mendorong penggunaan untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan. Radoff (2011) menyatakan menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam game. Zichermann, *gamification* adalah proses cara berpikir games dan mekanika games untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah. Deterding et al., (2011) Definisi yang lebih umum gamifikasi adalah penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah games dalam konteks non-games.

Gamifikasi ini didukung oleh *website Wordwall* dalam pembelajaran cerpen lebih menarik dan interaktif. *Wordwall* merupakan aktivitas interaktif kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif, seperti kuis, teka-teki, atau permainan yang bisa disesuaikan dengan konten pelajaran. Permainan

edukatif yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan terkait materi pelajaran..

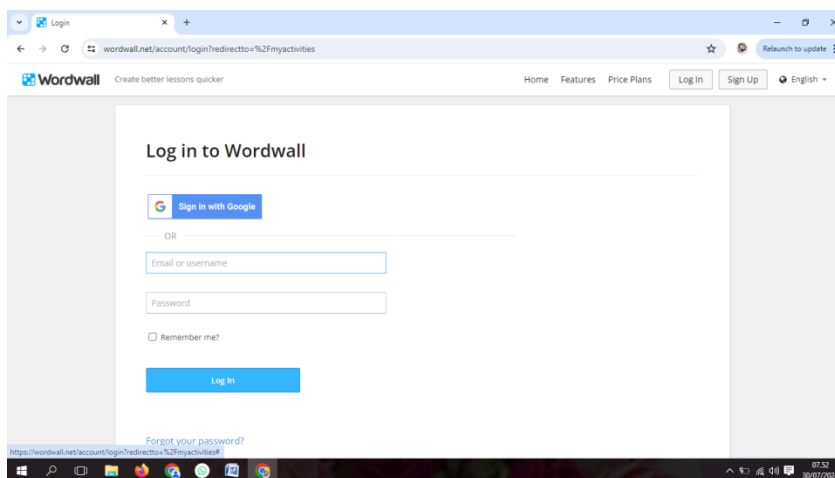
Langkah-langkah membuat media pembelajaran berbantuan gamifikasi, sebagai berikut:

1. Mendaftarkan akun di <https://wordwell.net/>



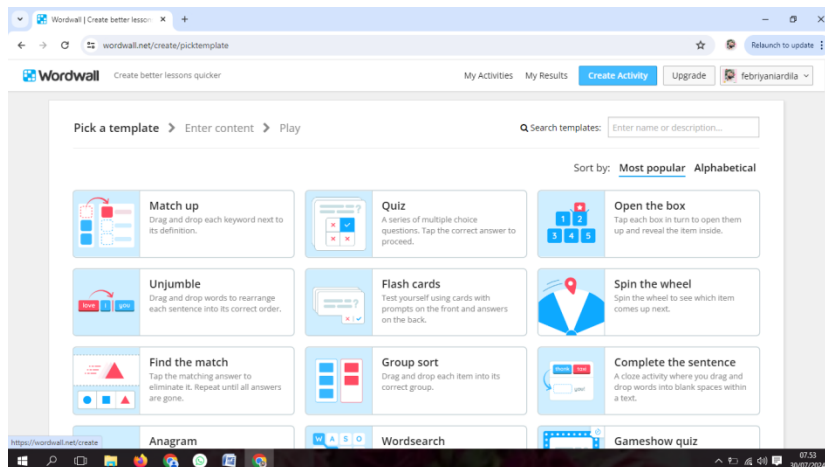
Gambar 2.1

2. Klik Sign Up lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.



Gambar 2.2

3. Pilih **Create Activity** lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.



Gambar 2.3

4. Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
5. Ketikkan konten sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, akan diperkenankan mengunggah gambar.
6. Klik **Done** jika telah selesai.

Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran:

- a. Kenali tujuan pembelajaran
- b. Tentukan ide besarnya
- c. Buat skenario permainan
- d. Buat desain aktivitas pembelajaran
- e. Bangun kelompok-kelompok permainan
- f. Terapkan dinamika permainan

Model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, antara lain:

- a. Belajar jadi lebih menyenangkan
- b. Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
- c. Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
- d. Memberikan kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Dengan menganalisis domain masalah yang ada dari beragam sistem yang ada maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- a. Sistem yang menggunakan gamification menggunakan poin atau nilai tertentu
- b. Poin dapat diubah menjadi bentuk lain badge atau reward lainnya
- c. Semua aktifitas utama yang dilakukan pada sistem dicatat dan menghasilkan poin
- d. Memiliki level atau pangkat yang diambil dari aktifitas yang dilakukan oleh pengguna sistem
- e. Sistem yang menggunakan gamification selalu memiliki cara untuk membuat pengguna (pemain) untuk kembali.

Banyak bidang ilmu yang mulai menerapkan gamifikasi dengan tujuan meningkatkan ketertarikan penggunaannya, diantaranya:

- a. Edukasi, contohnya pada Khan Academy. Gamifikasi pada edukasi biasanya ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar

penggunanya. Disini kita harus mendesain sistem belajar agar lebih menarik dan tidak membosankan. . Misalkan kita membuat suatu materi belajar itu seperti game RPG, dimana awalnya kita masih level 1. Selama kita membaca materi dan mengerjakan Quest (tugas), maka karakter kita akan berkembang dan akan naik level.

- b. Marketing, gamifikasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas promosi suatu produk. Contoh jelasnya pada Foursquare, yang menggunakan gamifikasi dalam meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap product-nya, atau kita juga dapat melihat Stack Overflow, sebuah platform untuk Question & Answer tentang segala macam hal. Yang jadi masalah Stack Overflow yaitu susahnya mengajak orang untuk membantu menjawab pertanyaan, sedangkan yang bertanya sudah pasti banyak. Sehingga gamifikasi bertugas untuk mengajak pengguna untuk membantu pengguna lain bertanya.

3. Pembelajaran Cerita Pendek

- a. Pengertian Cerita Pendek

Kosasih (2013) menyatakan, bahwa cerita pendek merupakan cerita pendek merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Pada umumnya jumlah katanya 500-5.000 kata. Karena itu, cerita pendek dapat diungkapkan dengan cerita yang dibaca dalam sekali duduk. Thahar (1999) menyatakan bahwa cerita pendek atau yang lebih populer dengan akronim cerpen, merupakan salah satu

jenis fiksi yang paling banyak ditulis orang. Sesuai dengan sifatnya yang pendek itu, biasanya dapat dibaca dalam waktu singkat.

Kosasih, dkk. (2004:431). Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepinggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan. Cerpen atau dapat disebut dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novelet dan novel.

Dengan hal ini peneliti bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa melalui proses berpikir. Allah SWT berfirman:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu” (Qs. Al-Ankabut : 43)

Ayat di atas menjelaskan pentingnya perumpamaan dalam memahami ilmu dan kebijaksanaan. Dalam konteks pembelajaran, ayat ini dapat dihubungkan dengan pembelajaran melalui cerita atau narasi, termasuk cerpen. Perumpamaan sebagai alat pembelajaran, cerpen sering mengandung pesan moral atau pelajaran hidup yang disampaikan melalui perumpamaan. Dalam Al-Quran, perumpamaan

digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak. Begitu juga dalam cerpen, siswa diajak untuk memahami pelajaran hidup melalui kisah yang diceritakan.

Keterampilan berpikir kritis, surah Al-Ankabut:43 menekankan bahwa hanya orang-orang yang berilmu yang mampu memahami perumpamaan. Dalam pembelajaran cerpen, siswa didorong untuk berpikir kritis dalam menganalisis makna cerita, pesan moral, serta unsur-unsur sastra seperti tema, tokoh dan alur. Ayat ini mengisyaratkan bahwa pemahaman yang mendalam adalah bagian dari ilmu. Melalui pembelajaran cerpen, siswa mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami konteks cerita, nilai budaya, dan implikasi moral yang terkandung.

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat, pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja. Menurut KKBI, cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek berarti kisah yang diceritakan pendek, kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut. Sedangkan menurut Nugroho Notosusanto, cerpen atau cerita pendek yaitu sebuah cerita yang panjang ceritanya berkisar 5000 kata

atau perkiraan hanya 17 halaman kuarto spasi rangkap serta terpusat pada dirinya sendiri.

Jassin (2003) Pendapat orang tentang cerpen sangat berbeda, masing-masing pendapatnya sangat baik dan memiliki perbedaan untuk itu saya berpendapat cerpen ialah suatu karangan yang berkisah pendek yang mengandung kisah tunggal.

b. Ciri-ciri Teks Cerita Pendek

Semua bentuk karya sastra memiliki identitas tersendiri sebagai ciri atau pembela dari karya sastra satu sama lain, tak terkecuali dengan teks cerita pendek. Teks cerita pendek memiliki ciri-ciri yang dapat dikatakan sebagai identitas cerita pendek itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian cerpen di atas menurut Wicaksono (2014) dapat mencirikan cerpen adalah sebagai berikut.

1. Jalan ceritanya lebih pendek dari novel
2. Sebuah cerpen memiliki jumlah kata yang tidak lebih dari 10.000 kata
3. Biasanya isi cerita pendek berasal dari kehidupan sehari-hari
4. Tidak menggambarkan semua kisah para tokohnya, karena dalam cerpen yang digambarkan hanyalah inti sarinya saja
5. Tokoh dalam cerpen digambarkan mengalami masalah atau suatu konflik hingga pada tahap penyelesaiannya
6. Pemakaian kata yang sederhana serta ekonomis dan mudah dikenal pembicara

7. Kesan yang ditinggalkan dari cerpen tersebut sangat mendalam sehingga pembaca dapat ikut merasakan kisah dari cerita tersebut
8. Biasanya hanya 1 kejadian saja yang diceritakan
9. Memiliki alur cerita tunggal dan lurus
10. Penokohan pada cerpen sangatlah sederhana, tidak mendalam serta singkat.

c. Unsur-unsur Pembangunan Cerita Pendek

Unsur Pembangun Cerita Pendek adalah unsur yang membangun cerpen dalam proses yang memiliki beberapa acuan sebagai landasan keterpaduan unturnya, sehingga membentuk cerpen yang utuh.

Nurgiyantoro (2018) dalam bukunya menyebutkan unsur pembangun cerpen adalah unsur yang membentuk satu kesatuan sehingga menjadi utuh dalam sebuah cerpen. Unsur pembangun tersebut terdiri atas unsur instrinsik dan eksterinsik dalam cerpen.

Nurgiyantoro (2018) dalam bukunya unsur-unsur pembangun cerpen tersebut diantaranya:

1. Unsur Intrinsik Cerpen

Unsur instrinsik sangat penting untuk membangun sebuah kisah karena asalnya dari dalam cerita itu sendiri yang membantu terbentuknya cerita pendek. Nurgiantoro (2015:23) menyebutkan unsur instrinsik merupakan unsur pembangunan karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri. Nurgiantoro (2015:23) menyebutkan pada

cerpen unsur instrinsik itu berupa: tema, alur/plot, seting, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat tersebut yaitu:

a. Tema

Tema adalah unsur instrinsik cerpen yang menjadi dasar cerita. Unsur instrinsik cerpen tema sering disamakan dengan ide atau tujuan utama cerita. Tema merupakan unsur instrinsik cerpen yang menjadi sebuah ruh atau nyawa yang ada di dalam karya prosa seperti novel.

b. Alur

Alur dalam cerpen adalah jalan cerita. Cerpen harus memiliki jalan cerita yang jelas dengan menyesuaikan unsur instrinsik cerpen alur. Alur sebagai unsur instrinsik cerpen biasanya memiliki beberapa tahapan mulai dari pengenalan, penanjakan, klimaks, anti klimaks dan penyelesaian.

c. Tokoh

Tokoh merupakan unsur instrinsik cerpen yang sangat penting. Unsur instrinsik cerpen seperti tokoh adalah meliputi orang atau karakter yang ditampilkan dalam cerita. Tokoh sebagai unsur instrinsik cerpen ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dari tindakan yang diceritakan.

d. Penokohan

Istilah penokohan lebih luas dari pada tokoh dan perwatakan. Penokohan dalam unsur instrinsik cerpen mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dan pelukisnya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan dalam unsur instrinsik cerpen merupakan penentuan watak atau karakter dari tokoh tersebut. Unsur instrinsik cerpen ini bisa digambarkan dalam sebuah ucapan, pemikiran dan pandangan saat menyelesaikan suatu masalah. Begitu juga melalui penjelasan narasi atau penggambaran fisik tokoh tersebut.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah dari perspektif penulis menyampaikan cerita. Terdapat beberapa sudut pandang yang digunakan. Sudut pandang pertama menyampaikan cerita seakan penulis adalah tokoh dan menggunakan kata ganti “Aku” Sementara sudut pandang ketiga menggunakan kacamata orang yang melihat atau menyaksikan dan menggunakan kata ganti “Dia”.

f. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah bagaimana penggunaan bahasa yang digunakan dalam suatu cerpen. Apakah bahasa yang digunakan kasual atau justru banyak menggunakan ungkapan estetik

seperti majas. Diksi merupakan pemilihan kata yang tepat atau serasi digunakan dalam suatu cerpen. Gaya bahasa juga dapat direka sedemikian rupa untuk menghasilkan suasana yang dibutuhkan dalam suatu cerpen. Misalnya, gaya bahasa dramatis dapat meningkatkan imaji atau suasana yang dibutuhkan untuk peristiwa memilukan.

g. Amanat

Amanat adalah pesan positif yang dihasilkan dari prosa fiksi. Amanat dalam cerpen yang baik tidak akan disampaikan secara langsung, namun diperlihatkan dan digambarkan melalui berbagai peristiwa dan watak tokoh yang ada. Misalnya, terdapat tokoh baik yang patut untuk dicontoh dan sebaliknya ada pula tokoh dengan watak negatif yang dapat dicatat kesalahannya agar tidak diikuti.

2. Unsur Ekstrinsik Cerpen

Nurgiantoro (2015:24) menyebutkan unsur ekstrinsik cerpen merupakan sebuah unsur yang membentuk cerpen dari luar, berbeda dengan unsur instrinsik cerpen yang membentuk cerpen dari dalam. Unsur ekstrinsik cerpen tidak terlepas dari keadaan masyarakat saat dimana cerpen tersebut dibuat oleh pengarang.

Unsur ini sangat memiliki banyak sekali pengaruh terhadap terhadap penyajian amanat ataupun latar belakang dari cerpen tersebut. Wellek dan Warren (1990) menyebutkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak

langsung memengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Unsur ekstrinsik berperan sebagai unsur yang memengaruhi bangunan cerita.

B. Kerangka Konseptual

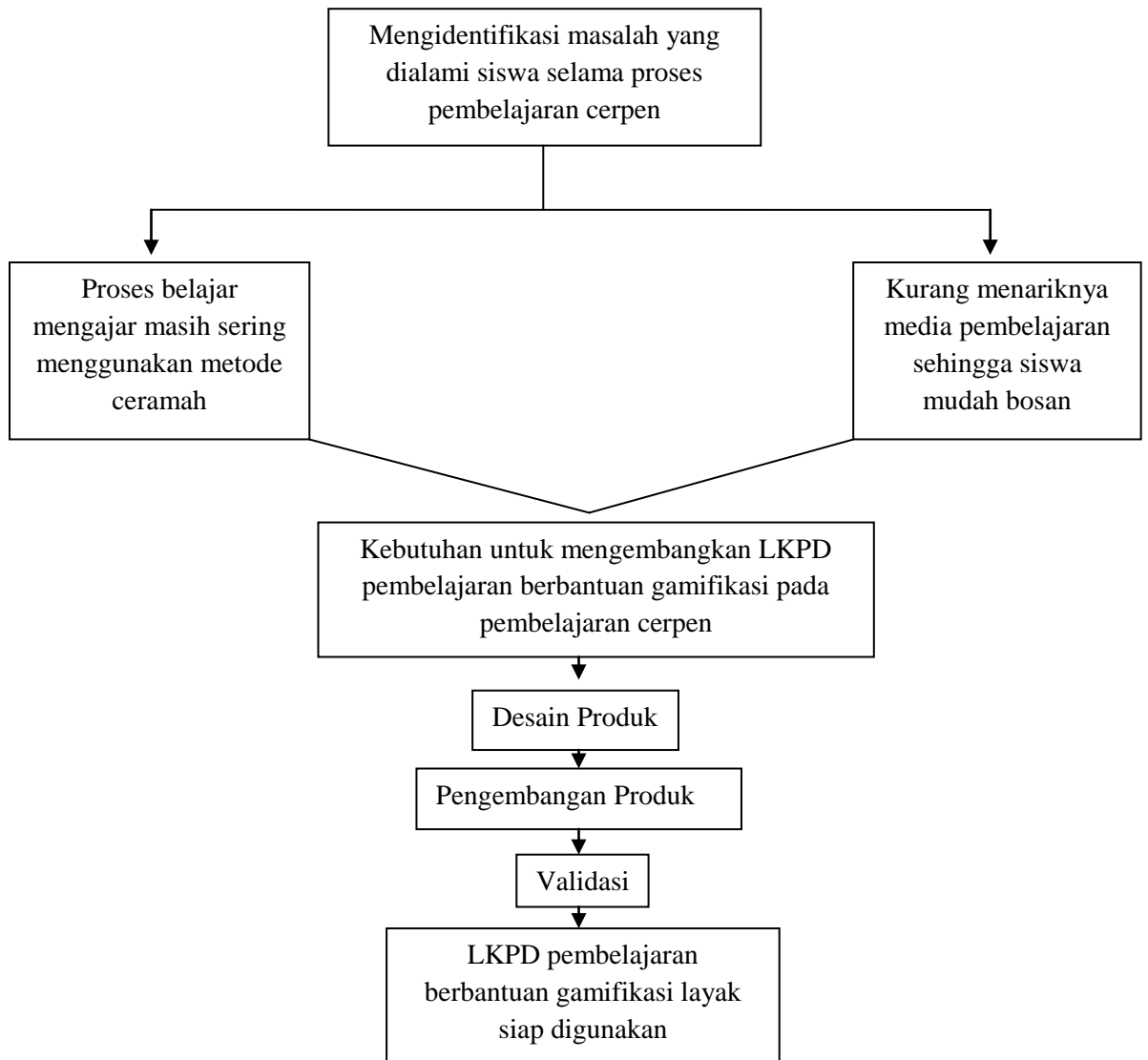
Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan atau keterkaitan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari suatu masalah yang akan diteliti. Kerangka konseptual berguna untuk menjelaskan secara lengkap dan detail tentang suatu topik yang akan menjadi pembahasan.

Penentuan kerangka konseptual oleh peneliti akan sangat membantu dalam menentukan arah kebijakan dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka konseptual merupakan kerangka fikir mengenai hubungan antar variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antar konsep dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah diuraikan.

Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk baru agar mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran cerpen yang mengandung unsur-unsur pembangunan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk kendala tersebut. Penelitian yang dimaksud berjudul “ Pengembangan LKPD Pembelajaran Berbantuan Gamifikasi Pada Pembelajaran Cerpen Kelas XI SMK Madani Marindal I.” Pengembangan media pembelajaran cerpen

tersebut memerlukan beberapa tahap yaitu, observasi lapangan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal mengenai ketersediaan media pembelajaran berbantuan gamifikasi pada pembelajaran cerpen untuk siswa kelas XI SMK Madani Marindal I .

Berdasarkan pengamatan mengenai kondisi awal maka dapat dijadikan acuan untuk merangsang dan menciptakan prosuk awal media pembelajaran berbantuan gamifikasi pada materi cerpen.



Gambar 2.4 Kerangka Konseptual

C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini akan dikaji untuk memberikan landasan teoretis dan memperkuat hasil penelitian yang dilakukan. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syafitri, n.d. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, 2019. Dengan hasil penelitian pengembangan LKPD menurut ahli validasi materi dengan presentasi 83%, ahli media dengan presentasi 93% itu artinya LKPD Bahasa Indonesia layak dikembangkan. Sedangkan hasil validasi respon peserta didik dengan persentasi 88%, artinya sangat menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sinuraya & Gafari, 2024. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia.2024. Dengan hasil penelitian pengembangan ahli materi sebesar 93,1, validasi ahli media sebesar 96,73 dan respon peserta didik sebesar 91,98. Hasil penilaian kelayakan LKPD berbantuan aplikasi quizizz pada materi cerita pendek untuk siswa kelas XI oleh ahli materi, ahli media dan peserta didik diperoleh merata keseluruhan sebesar 93,92 yang masuk dalam kategori sangat baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Vannisa Hidayasa et al., 2022 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara.

Dengan hasil penelitian penilaian aspek materi mendapatkan nilai keseluruhan 90% dengan kriteria “Sangat Baik”, artinya produk layak dan valid untuk diuji kelompok kecil dan kelompok besar, dengan demikian materi dapat menjadi prototipe LKPD cerpen berbasis sosial budaya. Penilaian aspek desain memberi penilaian keseluruhan 98,5% dengan kriteria “Sangat Baik”, artinya produk layak dan valid untuk diuji kelompok kecil dan kelompok besar, dapat disimpulkan bahwa aspek desain dapat menjadi prototipe LKPD cerpen berbasis sosial budaya. Dengan demikian, LKPD cerpen berbasis sosial budaya secara keseluruhan dikategorikan sangat baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah & Prasetyo, 2022. Dengan hasil penelitian ini adalah pengembangan game edukasi yang terdiri dari materi, penugasan dan game berbasis wordwall yang terdapat dalam satu aplikasi classroom dan berdasarkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh kelayakan 68% sehingga masuk dalam kategori layak digunakan. Dari uji validasi desain memperoleh 76% dengan kategori Tinggi dan uji validasi media memperoleh 53% dengan kategori cukup. Dari hasil persentase ketiga pakar dapat disimpulkan bahwa media game edukasi tematik berbasis web wordwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD, “Layak” untuk digunakan, setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh pakar.
5. Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Ramadhani & Aufa, 2024. Dengan hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh 94,44

(kategori sangat valid), penilaian oleh ahli media diperoleh 93,33 (kategori sangat valid), sedangkan penilaian instrumen soal diperoleh 93,33 (kategori sangat valid). Penilaian oleh siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 99,15 (kategori sangat baik), penilaian oleh guru diperoleh rata-rata 93,33 (kategori sangat baik). Penggunaan produk LKPD hasil pengembangan dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar yang signifikan dari 37,27 menjadi 87,27 (selisih sebesar 50). Media pembelajaran cetak LKPD dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini didasari oleh penelitian-penelitian yang relevan tersebut dalam Pengembangan LKPD Pembelajaran Berbantuan Gamifikasi Pada Materi Cerpen dengan menggunakan Model R&D menurut Borg and Gall.