

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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

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

Belajar adalah suatu kegiatan untuk dilakukan oleh manusia dikarenakan manusia diciptakan dalam kondisi yang belum mengetahui apa-apa sehingga perlunya dalam bantuan dari sesama manusia untuk saling dididik dan diajari oleh manusia lain. Selain itu belajar adalah proses pada diri pribadi manusia untuk meningkatkan kualitas dalam bentuk menambahkan pengetahuan, kecakapan maupun sikap agar bersikap kritis untuk meningkatkan daya fikir kemampuannya.

Proses belajar berperan sebagai kunci dalam mendukung interaksi antar manusia untuk saling mendidik dan menerima pembelajaran, yang pada akhirnya mampu menumbuhkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis guna menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

Dalam rangka menyadari bahwa pentingnya belajar, maka perlu adanya proses pembelajaran sehingga menurut Hamalik (2014:32) "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas,

perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Oleh karena itu pembelajaran memerlukan komponen yang saling berinteraksi satu sama lainnya. Menurut Suharningsih & Harmanto (2016:24) “Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, guru dan pendidik, peserta didik, penilaian dan evaluasi.”

Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan di dapat dari proses tersebut adalah tercapai atau tidaknya indikator hasil belajar siswa. Untuk bisa tercapai diperlukan suatu bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar siswa, bahan ajar tersebut diantaranya adalah Lembar Kerja Peserta Didik.

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

Sylvia (2023) menyatakan bahwa “LKPD adalah bahan ajar yang memuat materi, rangkuman, petunjuk pengerjaan soal, dan kumpulan soal yang harus dikerjakan siswa.” Sehubungan dengan itu, Widodo (2017) juga mengatakan bahwa “LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai ilmu yang diberikan.”

Purba (2018) mengatakan bahwa “LKPD dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya akan tugas untuk berlatih dan sebagai sarana untuk mempermudah siswa memahami suatu materi dan mempermudah pendidik menyampaikan materi, serta mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.” Pada umumnya, LKPD yang telah dirancang oleh guru berbentuk cetak. Namun, seiring kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, perkembangan LKPD bukan hanya berbentuk cetak tetapi juga berbasis digital atau dapat disebut LKPD Elektronik (E-LKPD).

Fatimah (2021) menyatakan bahwa “E-LKPD merupakan LKPD yang berbentuk digital bersifat interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara mengakses nya. E-LKPD merupakan satu alat yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa secara mandiri di rumah dan dapat diakses melalui laptop maupun gadget sehingga memudahkan penggunaanya dan dapat menyesuaikan dengan sistem pembelajaran saat ini.”

Menurut Putra (2023) “Pembelajaran digital adalah pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat teknologi digital secara inovatif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi memberi peran pendidikan kesempatan untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran yang akan di ajarkan. Penggunaan pembelajaran digital dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, malainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan video.”

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

Teks cerita pendek adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerita pendek dikisahkan sepele kehidupan tokoh yang penuh dengan pertikaian, peristiwa yang mengharukan ataupun menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan pembaca. Pembelajaran teks cerita pendek sangat penting untuk dipahami, karena akan memberikan pemahaman tentang tata cara yang baik dan benar dalam menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen yang terkandung di dalam sebuah karya sastra yang dapat dinikmati nilai estetikanya. Cerpen merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang terbilang cukup banyak digemari oleh peserta didik. Hal ini didukung dengan survey yang dilakukan di SMA Negeri 16 Medan yang mengatakan bahwa banyak siswa yang

berminat dan tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di dunia karya sastra. Akan tetapi, karena adanya keterbatasan bahan ajar, perangkat pembelajaran, dan masih kurangnya dalam pemanfaatan teknologi. Selain itu, guru lebih sering berpatokan dengan bahan ajar berupa buku siswa yang diterbitkan Kemendikbud saja.

Pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini mampu menciptakan proses belajar dan pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, serta memudahkan interaksi antara guru dan siswa. Salah satunya yaitu pembuatan LKPD dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual yang dimiliki siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, maka dibutuhkan teknologi seiring perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan cara dilakukan inofasi terbaru yaitu LKPD ke dalam bentuk digital yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer, handphone maupun smartphone. LKPD sebaiknya tidak hanya berisikan kata-kata saja, tetapi dibuat dengan ilustrasi yang menarik untuk memotivasi siswa supaya tidak jenuh dan lebih tertarik dalam mengerjakannya.

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

Ilham Fakhrezi (2021 : 5) menyatakan bahwa “*Socrative* merupakan Student Response System yang memfasilitasi guru untuk membuat kuis interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Aplikasi ini menyediakan *Socrative Teacher* yang dapat diakses oleh guru dan juga *Socrative Student* yang dapat diakses oleh siswa dengan mengunjungi [www.socrative.com](http://www.socrative.com).”

Wahyuni (2010) “Fasilitas yang diberikan oleh aplikasi ini antara lain: *Create Quiz* yaitu untuk membuat kuis dengan tiga alternatif bentuk yaitu pilihan ganda (multiple choice), benar - salah (true – false), dan isian pendek (short answer); *Import Quiz* yaitu untuk mengimpor soal dari guru lain hanya dengan memasukkan kode SOC#; *My Quizzes* yaitu untuk melihat bank soal yang kita buat dan impor dari orang lain; dan *Reports* untuk melihat hasil penilaian yang pernah kita lakukan.”

Durotul Yatimah,dkk (2024 : 52) menyatakan bahwa “*Socrative* adalah *platform* pendidikan yang inovatif, dirancang untuk memperkaya proses belajar mengajar melalui penggunaan teknologi canggih”. Fokus utamanya adalah meningkatkan interaksi dan memberikan umpan balik secara *real-time*, yang menjadi kunci dalam pengajaran interaktif saat ini. Dengan kemampuannya, guru dapat dengan mudah membuat dan mengelola kuis, jajak pendapat, dan latihan yang dapat diakses oleh siswa menggunakan berbagai perangkat elektronik. *Socrative* memungkinkan evaluasi yang cepat dan efektif terhadap pemahaman siswa, memberikan guru kemampuan untuk menyesuaikan materi pelajaran secara dinamis berdasarkan hasil yang diperoleh dari aktivitas yang dilakukan.

*Socrative* juga memungkinkan untuk umpan balik langsung, di mana siswa dapat menerima penilaian dan komentar atas jawaban mereka seketika, memungkinkan mereka untuk memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara *real-time*. Selain itu, *Socrative* mendukung berbagai jenis pertanyaan dan aktivitas, mulai dari pilihan ganda, benar/salah, hingga jawaban singkat.

Abdullah (2021) ”Guru dapat dengan mudah mengakses hasil kompetisi ini secara *real time* dan dapat menentukan tim siswa. Kemudian guru dapat melihat data kuis di *microsoft excel* dan mendownloadnya. Jika diperlukan tindakan lebih lanjut, guru dapat mengirim melalui email.”

*Socrative* dapat diakses di tiga sistem operasi teratas: *windows*, *apple*, dan *chrome*. Tidak perlu mengunduh hanya diperlukan browser web yang menggunakan *HTML-5* untuk mengaksesnya semua fungsinya.

Dervan (2014) berpendapat bahwa “*Socrative* juga dapat digunakan di berbagai perangkat keras seperti *desktop*, *smartphone*, *tablet*, dan *telepon selular*. *Socrative* dapat digunakan oleh guru dan siswa. Bisa digunakan untuk pelajar di taman kanak-kanak hingga kelas 12. *Socrative* memberikan peluang bagi semua siswa apa pun levelnya untuk melacak dan memahami kemajuan mereka. Hal ini untuk meningkatkan pemerataan dalam pendidikan, karena guru dapat mengasah siswa dengan konten yang menantang. RPP dapat disusun dengan lebih baik karena fitur umpan balik yang disediakan oleh *Socrative*, berupa laporan dari *Socrative*. Kuis juga dapat diberikan untuk memberi siswa pengalaman belajar yang lebih menarik.”

*Socrative* bukan sekadar sistem kuis untuk kelas, tetapi dirancang dengan mempertimbangkan interaksi langsung. Artinya, guru dapat melihat siswa bekerja

secara digital, langsung, dan dapat memberikan umpan balik dengan cara yang paling bermanfaat. Guru dapat mengatur kuis, mengirim undangan, dan meminta semua orang menjawab pilihan ganda, dan jenis pertanyaan lainnya, segera.

Menurut Finita Prima Ariesta (2020) pada penelitiannya tentang “Analisis Konsep *Socratic* Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi” dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan *Socratic* respon peserta didik yaitu asik, menarik, seru, santai, nyaman, dan mudah dipahami hal tersebut muncul karena tidak adanya kendala selama proses pembelajaran karena peserta didik merasa seperti sedang bermain yang mengakibatkan mereka merasa rileks.

*Socratic* dapat digunakan di luar kelas, tetapi *Socratic* juga cocok untuk pembelajaran di kelas karena menunjukkan kepada guru bagaimana tanggapan setiap orang. Ini dapat membantu menemukan celah dalam pengetahuan, memungkinkan pengajaran adaptif yang memastikan setiap orang di kelas mengikuti perkembangan dan pembelajaran terjadi secara kolektif. Maka dari itu penelitian ini ingin memberikan suatu hal yang berbeda untuk membuat LKPD dalam bentuk online pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan berbantuan *Socratic* yang bisa digunakan guru agar proses belajar dan pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbantuan *Socratic* Pada Teks Cerpen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 16 Medan."

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam mengidentifikasi masalah perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang akan diteliti. Arikunto (2017 : 14) “Untuk mencapai batasan masalah yang mengganjal dalam pikirannya dan yang bisa dijawab melalui kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.”

Berdasarkan latar belakang diatas, jadi peneliti mengidentifikasi masalah yang ada yaitu:

1. Minimnya minat siswa terhadap penggunaan LKPD konvensional.
2. Peserta didik perlu latihan soal dengan berbantuan *Socratic* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tinggi dan meningkatkan hasil belajar.
3. Minimnya pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini untuk proses pembelajaran yang interaktif.
4. Belum ada pengembangan LKPD yang memanfaatkan *Socratic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Kondisi pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah.

### **C. Batasan Masalah**

Penentuan Batasan masalah dalam penelitian sangat penting dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Arikunto (2017: 14) "Batasan masalah merupakan sejumlah masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicari pemecahannya."

Berbagai masalah yang sudah diuraikan pada bagian identifikasi masalah merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan jadi peneliti membatasi masalah penelitian ini pada :

1. Dalam penelitian ini media yang digunakan pada pembuatan LKPD dengan berbantuan *Socratic*.
2. LKPD yang dikembangkan dibatasi pada materi teks cerpen yaitu, capaian pembelajaran (CP) fase F menganalisis unsur-unsur instrinsik dan ekstrinsik dalam cerpen, dan mengidentifikasi nilai moral, sosial, dan budaya dalam teks cerpen.
3. Peneliti membatasi masalah tentang pengembangan LKPD pada materi teks cerpen berbantuan *Socratic* di kelas XI SMA Negeri 16 Medan tahun ajaran 2024-2025.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sugiyono (2021: 386) "Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian."

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kerja peserta didik berbantuan *Socratic* pada teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Medan ?
2. Bagaimanakah validasi ahli materi dan ahli media dalam pengembangan lembar kerja peserta didik berbantuan *Socratic* pada teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Medan ?
3. Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan pengembangan lembar kerja peserta didik berbantuan *Socratic* pada teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Medan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sugiyono (2021 : 387) mengungkapkan "Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan."

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan lembar kerja peserta didik berbantuan *Socratic* pada teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Medan.
2. Untuk mengaplikasikan validasi ahli materi dan ahli media dalam pengembangan lembar kerja peserta didik berbantuan *Socratic* pada teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Medan.
3. Untuk menganalisis kelayakan dan keefektifan pengembangan lembar kerja peserta didik berbantuan *Socratic* pada teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Medan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Sugiyono (2021 : 378) “Manfaat hasil penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan.” Manfaat penelitian adalah bentuk penerapan hasil penelitian yang dapat memberikan kontribusi, baik untuk penulis maupun orang lain.

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat dari segi teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penerapan teknologi berbasis digital dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan mengenai penggunaan aplikasi *Socrative* sebagai alat bantu dalam pembuatan LKPD yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi teks cerpen.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Siswa dapat mengetahui hasil belajar siswa secara langsung, menambah pengetahuan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta dapat memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih bermanfaat dan positif. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar mereka.

#### **b. Bagi Guru**

Mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, serta guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya dapat menjalankan tugas sebagai pendidik yang baik dalam merencanakan pembelajaran secara matang. Dengan LKPD berbantuan *Socrative*, guru dapat mengelola kelas dengan lebih interaktif dan memantau pemahaman siswa secara real-time. Hal ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan dan menjadi inspirasi bagi sekolah untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi, yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar dengan mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

### **d. Bagi Peneliti**

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

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

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

Di dalam Al-Quran sudah tertulis bagaimana pentingnya pendidikan dan ilmu pengetahuan, sebagaimana firman Allah SWT. Dalam surah Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."*

Dari ayat di atas dapat ditafsirkan dalam konteks pendidikan, hal ini berarti bahwa pengetahuan yang diperoleh harus dicatat, diarsipkan, dan diwariskan kepada generasi selanjutnya, sehingga ilmu yang bermanfaat dapat terus memberikan kebaikan. Manusia dituntut untuk selalu belajar, menambah wawasan, dan tidak berhenti dalam mencari pengetahuan khususnya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerpen dan sejauh mana siswa dalam mengevaluasi kemampuan menjawab soal-soal pada materi teks cerpen.

## 1. Penelitian Pengembangan

### a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah bentuk singkatan dari istilah *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2013 : 297) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Richey dan Kelin (2010) “Perencanaan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.”

Sugiyono (2021 : 396) “Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan yang berfokus pada penciptaan dan perbaikan produk atau solusi untuk memecahkan masalah yang ada. Penelitian ini tidak hanya mengandalkan teori, tetapi juga berorientasi pada penerapan praktis dengan menguji dan mengevaluasi hasil pengembangan secara terus-menerus.

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pada bagian lembar kerja peserta didik akan dibahas mengenai pengertian lembar kerja peserta didik, fungsi dan manfaat LKPD, keunggulan dan kekurangan LKPD, macam-macam LKPD, dan langkah-langkah pembuatan LKPD.

#### a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembar kerja yang digunakan oleh siswa untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi pembelajaran. LKPD selain sebagai bahan ajar juga merupakan sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Awalnya LKPD dikenal dengan sebutan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKPD adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Menurut Prastowo (2012:204) "LKPD adalah suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi tentang materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran oleh siswa, baik bersifat teoritis atau praktis, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa, dan penggunaannya tergantung bahan ajar."

Handayani (2014: 3) "LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran."

Andi Prastowo (2011: 269) "LKPD adalah sebuah bahan ajar yang tersusun dari lembaran - lembaran yang berisi materi, ringkasan, dan soal - soal yang akan dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang hendak dicapai."

Rika Kartika (2022 : 23) menyatakan bahwa "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), siswa pada saat yang bersamaan diberi materi dan tugas yang berkaitan dengan materi tersebut."

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

materi dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa LKPD memiliki arti yang sama yakni lembaran-lembaran yang berisi tentang kegiatan siswa sebagai paduan belajar untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi pembelajaran tertentu, yang dilengkapi petunjuk untuk mengerjakannya. LKPD berwujud lembaran berisi tugas-tugas guru kepada peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dapat dikatakan bahwa LKPD adalah panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sehingga, lembar kerja peserta didik sangat berperan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

#### **b. Fungsi dan Manfaat LKPD**

LKPD adalah bahan atau materi ajar yang juga disebut dengan sumber pembelajaran. LKPD ialah sumber belajar peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan materi pelajaran. Bahan ajar LKPD memiliki fungsi dan manfaat.

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

- 1) Dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar
- 2) Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu topik
- 3) Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai peserta didik
- 4) Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas
- 5) Dapat membantu peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar
- 6) Dapat membangkitkan minat peserta didik jika LKPD disusun secara rapi, sistematis mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mudah menarik perhatian peserta didik
- 7) Dapat menumbuhkan kepercayaan pada diri peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu
- 8) Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya

- 9) Dapat digunakan untuk melatih peserta didik menggunakan waktu seefektif mungkin
- 10) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

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

- 1) Memberikan pengalaman kongkret bagi peserta didik
- 2) Membantu variasi belajar
- 3) Membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
- 4) Meningkatkan referensi belajar mengajar
- 5) Memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi LKPD antara lain yaitu sebagai alat penunjang dalam merealisasikan suasana belajar yang efektif, sarana dalam memacu aktivitas belajar serta memudahkan peserta didik untuk menerima penjelasan dari pendidik, sarana penunjang dalam menyempurnakan aktivitas belajar supaya peserta didik dapat tertarik untuk belajar, media dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran peserta didik karena hasil belajar dan suatu pemahaman yang dicapai peserta didik nantinya bisa bertahan lama, dan sumber kegiatan yang dilakukan supaya lebih aktif dan inovatif dalam belajarnya.

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

Azhar Arsyad (2004: 25) Penggunaan media (LKPD) memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar semakin lancar dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan motivasi peserta didik, dengan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

- 3) Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Peserta didik akan mendapat pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Manfaat yang diperoleh dengan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran yaitu Benedikta Ango (2013: 16) menyatakan antara lain “Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep, melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan, sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan.”

### **c. Keunggulan dan Kekurangan LKPD**

Ariani (2020 : 15) “Lembar kerja dipakai sebagai materi ajar yang cukup efektif .dalam aktivitas belajar mengajar, karena merupakan bahan ajar yang sederhana dan mudah dijangkau oleh peserta didik. Setiap media atau bahan ajar pasti mempunyai keunggulan serta kekurangan.”

Di bawah ini terdapat keunggulan dan kekurangan LKPD yaitu sebagai berikut:

#### **1) Keunggulan LKPD**

- a) LKPD merupakan bahan ajar yang sederhana dan paling mudah. Bisa dipelajari kapan pun dan dimana pun tanpa adanya alat yang khusus. Dapat meningkatkan kemandirian peserta didik di luar bimbingan pendidik.
- b) Dapat menumbuhkan kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik.
- c) Lembar kerja peserta didik dikatakan lebih unggul dibandingkan media pembelajaran yang lain karena LKPD merupakan media yang bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dengan cara belajar mengenai fakta dan menggali prinsip-prinsip yang abstrak maupun konkret dengan menggunakan pendapat/argumennya.

- d) LKPD lebih murah, dibandingkan dengan media yang lain.

## **2) Kekurangan LKPD**

- a) Tidak mudah memberikan soal/tugas untuk peserta didik yang sesuai, mengingat karakternya yang berbeda-beda.
- b) Ketika belajar kelompok terdapat peserta didik yang belum bisa ikut berpartisipasi dengan baik dan hanya beberapa anggota tertentu yang aktif dan mengikuti dengan baik.

### **d. Langkah-langkah Pembuatan LKPD**

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

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

Prastowo (2015: 212) menyatakan “Peserta didik perlu adanya motivasi belajar dan mendalami materi melalui bahan ajar yang disajikan seperti LKPD oleh karena itu dalam pengembangan LKPD bagi peserta didik. Secara umum langkah-langkah menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) yaitu sebagai berikut” :

- 1) Analisis kurikulum untuk menentukan materi yang memerlukan bahan ajar.
- 2) Menyusun peta kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- 3) Menentukan judul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- 4) Penulisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menentukan rumusan kompetensi dasar dan indikator dari pengembangan silabus, menentukan alat pemikiran, dan menyusun materi dengan sesuai dengan indikator dari kompetensi dasar.

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

Awe dan Ende (2019) “E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran online berupa soal-soal yang didalamnya terdapat unsur suara, gambar dan terdapat ringkasan materi serta petunjuk pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi dasar.”

LKPD merupakan sistem pembelajaran elektronik (*Electronic Learning*) disingkat e-Learning adalah cara baru dalam proses pembelajaran. E-Learning merujuk pada pembelajaran yang didukung melalui website. Pembelajaran dengan online atau elektronik yang dapat dilihat pada *komputer, smartphone, notebook*, maupun *handphone*.

Keuntungan menggunakan atau memakai E-LKPD, yaitu sebagai berikut :

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

**f. Prosedur Pengembangan E-LKPD**

Langkah-langkah pengembangan E-LKPD, antara lain yaitu :

- 1) Menentukan tujuan instruksional

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

## 2) Mengumpulkan materi

Menentukan materi dan tugas yang akan dimuat dan disesuaikan dengan tujuan instruksional. Mengumpulkan bahan atau materi dan membuat rincian tugas yang harus dikerjakan siswa. Menyusun elemen atau unsur pokok lembar kerja peserta didik meliputi materi, tugas, dan latihan.

## 3) Membuat E-LKPD

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

### 3. *Socrative*

#### a. Pengertian *Socrative*

*Socrative* adalah sebuah sistem respon siswa yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau real time.

Warner (2015 : 3) “*Socrative* adalah aplikasi cerdas untuk mengolah respon siswa, aplikasi ini berbasis android dan iOS untuk tablet dan smartphone.” *Socrative* memiliki beberapa fitur, seperti multiple choice yang memungkinkan guru untuk menerima respon siswa dalam menjawab pertanyaan pilihan ganda melalui perangkat TIK mereka, ada pula fitur *short answer dan true or false.*”

Darul Yatimah,dkk (2024 : 52) “*Socrative* adalah platform Pendidikan yang inovatis, dirancang untuk memprkaya proses belajar mengajar melalui penggunaan teknologi canggih.” Platform ini menawarkan sistem pembelajaran tanya jawab yang dapat dibuat oleh guru sebagai alat khusus. Idenya adalah

untuk mengadakan kuis daring, untuk pembelajaran jarak jauh dan untuk kelas tanpa kertas. *Socrative* juga membuat umpan balik dan penilaian hampir instan, yang menghemat waktu guru sekaligus mempercepat kemajuan pembelajaran.

*Socrative* bukan sekadar sistem kuis untuk kelas, tetapi dirancang dengan mempertimbangkan interaksi langsung. Artinya, guru dapat melihat siswa bekerja secara digital, langsung, dan dapat memberikan umpan balik dengan cara yang paling bermanfaat.

*Socrative* adalah alat yang sangat mudah digunakan dan tersedia di berbagai perangkat, sehingga dapat digunakan dengan sedikit pelatihan dan di perangkat siswa. Guru dapat mengatur kuis, mengirim undangan, dan meminta semua orang menjawab pilihan ganda, dan jenis pertanyaan lainnya, segera.

*Socrative* dapat digunakan di luar kelas, dan juga cocok untuk pembelajaran di kelas karena menunjukkan kepada guru bagaimana tanggapan setiap siswa. *Socrative* dapat membantu menemukan celah dalam pengetahuan, memungkinkan pengajaran adaptif yang memastikan setiap orang di kelas mengikuti perkembangan dan pembelajaran terjadi secara kolektif. Siswa dipermudah karena dapat mengakses *Socrative* melalui internet menggunakan telephone genggam maupun komputer atau laptop.

Hargadon (2009 : 8) “Penggunaan website ini membantu mengubah pola pembelajaran pada abad ke-21 dalam bidang pendidikan. Ia membentuk pendekatan pelajar untuk belajar, pendekatan pengajar untuk mengajar dan bagaimana pendidik berinteraksi dengan pelajar.”

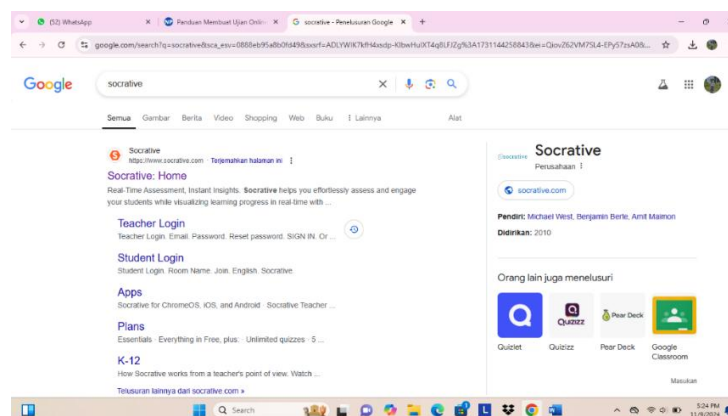
Membuat kuis atau LKPD online di *Socrative* pengguna harus masuk ke website ataupun mengunduh aplikasi *Socrative*. Guru perlu membuat akun terlebih dahulu dengan memilih opsi teacher login, dan siswa tidak perlu membuat akun di *Socrative student*. Mereka hanya perlu memasukkan kode ruangan yang diberikan oleh guru untuk mengakses kuis atau aktivitas. Setelah memiliki akun *Socrative teacher*, pengguna bisa masuk dan memilih fitur yang ingin digunakan untuk membuat pertanyaan atau kuis yang tersedia. *Socrative* menyediakan berbagai jenis aktivitas yang dapat digunakan, antara lain yaitu :

- 1) Quiz : Untuk membuat kuis yang terdiri dari pilihan ganda, benar/salah, atau pertanyaan esai pendek.
- 2) Space Race : Untuk aktivitas kuis berbasis permainan tim dimana siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikan soal.
- 3) Exit Ticket : Untuk mengukur pemahaman siswa pada akhir sesi pembelajaran.
- 4) Quick Question : Untuk pertanyaan cepat yang bisa digunakan tanpa persiapan sebelumnya.

Setelah selesai membuat kuis guru dapat langsung mengaktifkan sesi kuis tersebut, dan siswa akan mengakses kuis tersebut dengan memasukkan kode ruangan. *Socrative* menyediakan fitur pemantau hasil secara real-time sehingga guru dapat melihat bagaimana siswa menjawab pertanyaan saat itu juga. Guru dapat melihat presentase jawaban benar dan salah dari setiap siswa, serta keseluruhan statistik hasil kuis. Setelah selesai, hasilnya dapat diunduh dalam format laporan (Excel, PDF) untuk menganalisis lebih lanjut.

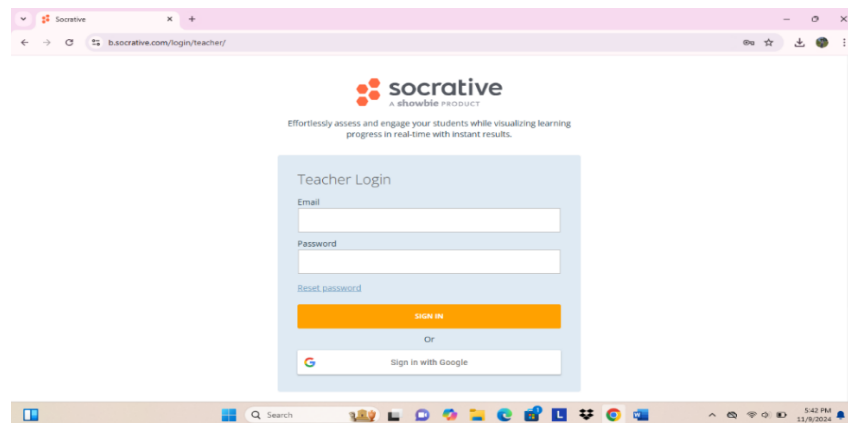
Menggunakan laporan hasil untuk pengembangan pembelajaran dapat digunakan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi, mengidentifikasi topik yang memerlukan penjelasan lebih lanjut, dan menyesuaikan metode atau materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil analisis dari kuis atau aktivitas.

Berikut cara mengakses atau menggunakan website Socrative untuk media pengembangan pembelajaran :



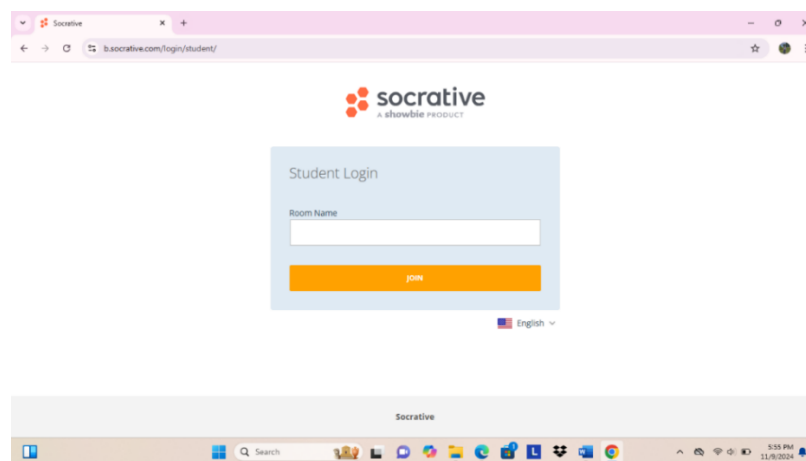
**Gambar 2.1 Tampilan Awal membuka website Socrative**

Tampilan di atas adalah tampilan tampilan awal ketika mencari *Socrative* di website. Ada beberapa pilihan jika anda sebagai guru maka klik *Teacher Login* dan jika anda sebagai siswa maka klik *Student Login*.



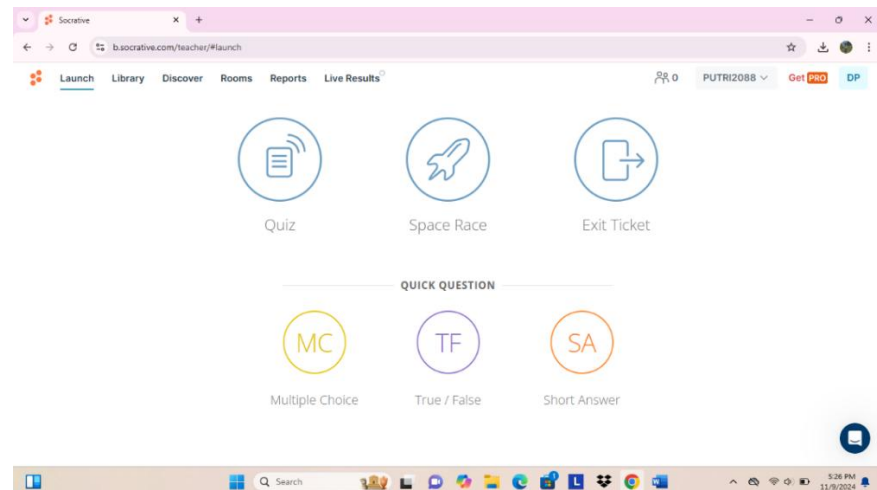
**Gambar 2.2 Tampilan Teacher Login**

Pada tampilan ini pengguna atau guru diharuskan membuat akun dengan mengisi informasi yang diminta termasuk email dan kata sandi.



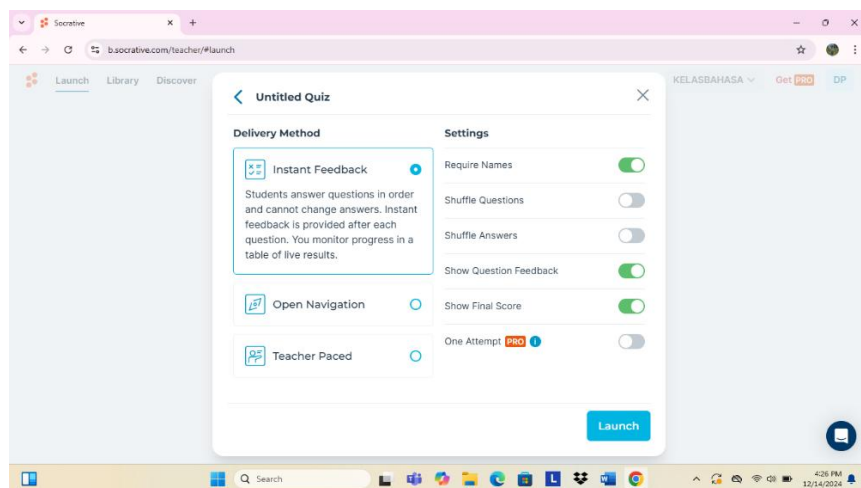
**Gambar 2.3 Tampilan Student Login**

Pada tampilan ini peserta didik diminta untuk memasukkan kode ruangan yang diberikan oleh guru untuk mengakses kuis atau aktivitas.



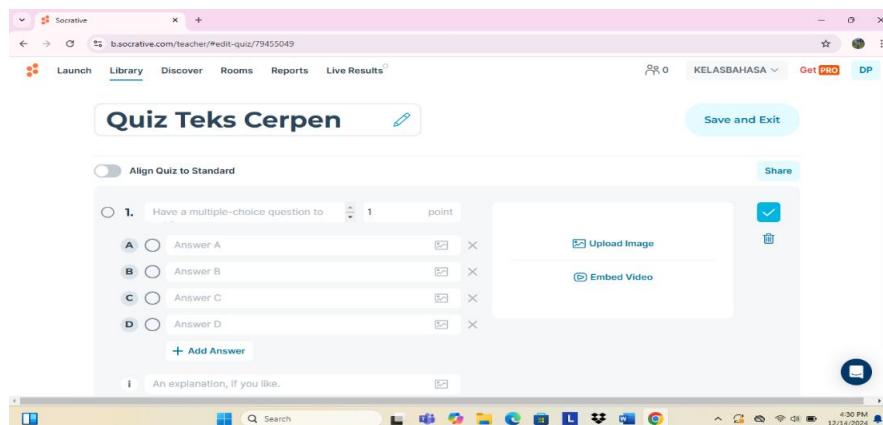
**Gambar 2.4 Tampilan Fitur-Fitur Socrative**

Pada tampilan ini *Socrative* menyediakan berbagai fitur-fitur atau jenis aktivitas yang dapat digunakan untuk membuat lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD). Pengguna hanya perlu memilih jenis aktivitas apa yang ingin digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran.



**Gambar 2.5 Tampilan Pengaturan Soal**

Pada tampilan ini guru bisa mengatur soal yang akan diberikan kepada siswa. Yang di perlukan atau tidak itu bisa di *setting* seperti nama siswa, mengacak pertanyaan, mengacak jawaban, menampilkan umpan balik pertanyaan, dan menunjukkan skor akhir.



**Gambar 2.6 Tampilan Pembuatan Soal *Socrative***

Pada tampilan ini pendidik atau guru bisa melakukan pembuatan soal yang akan digunakan untuk ujian online, ulangan harian, atau quis. Baik itu soal pilihan berganda, benar/salah, dan jawaban singkat.

### **b. Manfaat *Socrative***

Durotul Yatimah, dkk (2024 : 55) berikut adalah manfaat utama dari penggunaan *Socrative*, yakni :

#### 1) Umpan Balik Instan

Umpan balik yang disediakan *Socrative* memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan interaksi dan pembelajaran di dalam kelas. Fitur ini tidak hanya memfasilitasi pengajaran yang lebih responsif dan dinamis, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa secara real-time. Ini terbukti sangat efektif dalam pengajaran formatif, di mana penilaian berkelanjutan terhadap proses belajar siswa sangat penting.

Manfaat selanjutnya dari umpan balik instan adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Ketika siswa melihat bahwa jawaban mereka langsung diakui dan dinilai, mereka menjadi lebih terlibat dalam proses belajar. Motivasi ini ditingkatkan oleh rasa pencapaian instan atau pengakuan atas usaha mereka. *Socrative* memungkinkan elemen-elemen permainan seperti skor dan timer yang dapat menambahkan elemen kompetitif dan menyenangkan dalam belajar, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan fokus mereka. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin berbasis digital, alat seperti *Socrative* menunjukkan peran penting teknologi dalam mendukung pengajaran masa kini.

## 2) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Peningkatan keterlibatan siswa yang dihasilkan oleh penggunaan *Socrative* merupakan faktor kunci dalam mencapai hasil pembelajaran yang lebih efektif. Dengan format interaktifnya, *Socrative* mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran, menjadikan proses belajar tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan dinamis. Keterlibatan yang lebih tinggi ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Salah satu cara *Socrative* meningkatkan keterlibatan adalah melalui penggunaan kuis dan polling interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan *Socrative* memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan platform yang tidak hanya mendukung pembelajaran interaktif tetapi juga menambahkan elemen kesenangan dan inovasi dalam pendidikan. Dengan meningkatkan cara siswa terlibat dengan materi pembelajaran, *Socrative* membantu memastikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan akhirnya, lebih berhasil.

## 3) Praktik Ramah Lingkungan

Penggunaan *Socrative* sebagai platform pembelajaran digital memberikan dampak signifikan dalam mempromosikan praktik ramah lingkungan di lembaga pendidikan. Mengurangi kebutuhan akan kertas, *Socrative* membantu sekolah dalam mengadopsi metode yang lebih berkelanjutan, mengurangi limbah dan jejak karbon. Ini melibatkan pergeseran dari penggunaan kertas untuk tugas dan ujian menjadi ke format digital, yang secara efektif meminimalkan konsumsi sumber daya yang tidak dapat diperbarui dan mengurangi akumulasi sampah.

*Socrative* membantu institusi pendidikan dalam mengurangi dampak lingkungan mereka, sambil memberikan pendidikan berkualitas tinggi. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat dan harus dimanfaatkan untuk memajukan prinsip-prinsip keberlanjutan dan menunjukkan bahwa perubahan kecil dalam cara kita mengajar dan belajar dapat memberikan kontribusi besar terhadap upaya pelestarian lingkungan global.

Berdasarkan pemaparan di atas secara keseluruhan manfaat *Socrative* sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. *Socrative* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan juga mempermudah guru dalam menilai pemahaman siswa dengan cepat dan tepat, sehingga memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan pembelajaran di masa depan. Keperaktisan penggunaannya, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja.

## 4. Cerpen

### a. Pengertian Cerpen

Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Hal ini sejalan dengan pengertian cerpen menurut Agus Nuryatin (2016 : 83) “Teks cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang mengungkap persoalan kehidupan manusia. Berbeda halnya dengan novel, cerpen hanya memiliki satu tema dan jalan ceritanya tidak rumit seperti novel karena biasanya cerpen hanya terdiri dari kurang lebih 10.000 kata.”

Menurut Nisak, dkk (2023), “Cerita pendek merupakan salah satu karya sastra yang memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi.” Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dimana cerpen tersebut hanya membahas satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter setiap tokoh hingga penyelesaian permasalahan yang dialami tokoh. Dalam cerpen, kita akan banyak menemukan berbagai karakter tokoh, baik protagonis maupun antagonis. Kedua karakter tersebut merupakan cerminan nyata dari kehidupan di dunia. Nurgiyantoro (2012 : 10) "Menyatakan bahwa cerpen adalah cerita pendek yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara satu sampai dua jam, satu hal yang tidak mungkin dilakukan untuk sebuah novel." Kosasih (2012 : 34) "Menyatakan bahwa cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam, jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata."

Murhadi dan Hasanudin (2021 : 25) mengatakan “Cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/setting, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat”.

Menurut Hidayati (2010 : 93) “Cerita pendek merupakan pengungkapan pengalaman, gagasan, atau ide melalui bentuk bahasa tulis yang disusun sebaik mungkin, sehingga membentuk cerita dalam bentuk fiksi yang dapat selesai dibaca kira kira 10 sampai 30 menit.” sedangkan menurut Widayati (2020 : 100) “Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek. pendek di sini tidak diartikan banyak sedikit kata, kalimat atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita”. Untuk itu, cerpen hanya memiliki alur tunggal dan hanya berisi satu tema. Begitu pula penokohan dan latar cerpen yang sangat terbatas dalam arti unsur unsur tersebut tidak diurai secara detil.

Menurut KBBI, Cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan cerita fiksi bentuk prosa yang dituliskan secara pendek dan hanya memiliki alur tunggal. Cerita pendek juga adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan urutan kejadian yang berada di lingkungan yang ditulis secara ringkas. Selain itu, cerpen juga bisa dibaca dalam sekali duduk, dikatakan demikian karena terdiri sekitar 500 sampai dengan 10.000 kata. Maka dari itu seorang pembaca cerpen tidak perlu berpindah tempat untuk menyelesaikan bacaanya karena hanya sepuluh sampai tiga puluh menit waktu yang dipakai untuk membacanya.

### **b. Ciri-ciri Cerpen**

Cerpen memiliki ciri-ciri dan karakteristik yang berbeda dengan novel maupun jenis karangan lainnya, hal tersebut dapat dilihat disetiap cerita pendek yang ada.

Indah Rimawan, dkk (2022 : 17) Adapun ciri-ciri baik dari segi bahasa, plot cerita, penokohan, panjang kata dan lainnya akan dijelaskan di bawah ini :

- 1) Jalan ceritanya pendek  
 Sesuai dengan namanya, ciri-ciri cerpen yang paling utama adalah ceritanya pendek dan singkat. Dalam sebuah cerpen harus lebih pendek dari novel yang ceritanya lebih panjang dan lebih detail. Umumnya panjang cerpen antara 3 sampai 10 halaman buku.
- 2) Maksimal 10 ribu kata  
 Tidak adanya aturan pasti, namun cerpen umumnya tidak boleh melebihi 10.000 kata. Ketentuan ini sering dianggap sebagai salah satu ciri khas cerpen, yang berarti sebuah cerpen seharusnya memiliki jumlah kata kurang dari 10 ribu.
- 3) Bersifat fiktif  
 Ciri-ciri cerpen berikutnya adalah cerita yang ada pada cerpen bersifat fiktif. Cerita yang disajikan adalah buah pemikiran dari penulis, bisa dari imajinasi atau pengalaman, namun semuanya bersifat fiktif atau tidak terjadi pada kehidupan nyata.
- 4) Hanya mempunyai satu alur cerita saja  
 Cerpen hanya memiliki alur tunggal artinya plot cerita pada cerpen hanya memiliki satu alur cerita saja. Tidak ada sub-plot atau alur cerita lain yang ada pada cerpen. Terdapat satu alur berupa masalah dan penyelesaian di akhir cerita.
- 5) Ceritanya tentang kehidupan sehari-hari  
 Secara umum, isi cerpen biasanya menceritakan tentang kehidupan sehari-hari. Penggambaran cerita pendek memiliki setting yang cukup familiar dengan pembacanya yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang dijalani tanpa unsur-unsur fantasi lainnya.
- 6) Dapat selesai dibaca sekali duduk  
 Cerpen merupakan cerita pendek yang merupakan kurang dari 10.000 kata. Umumnya cerpen dapat dibaca dalam waktu singkat. Dengan kata lain, tidak membutuhkan waktu lama untuk membaca keseluruhan isi cerita cerpen seperti novel.
- 7) Alur ceritanya lurus  
 Masih berhubungan dengan plot cerita, karakteristik cerpen yaitu memiliki alur cerita yang lurus. Sebelumnya telah dibahas bahwa pada cerpen memiliki alur cerita tunggal. Selain itu alur cerita pada cerpen juga bersifat lurus atau maju sesuai kronologi waktu.
- 8) Penokohan cerita yang sangat sederhana  
 Salah satu hal yang membedakan cerpen dengan novel adalah penokohan pada cerpen sangatlah sederhana, tidak mendalam serta singkat.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen memiliki ciri-ciri yaitu karya fiksi yang memiliki jalan cerita pendek dengan

maksimal 10.000 kata, cerita yang memiliki konflik tunggal, berfokus pada kehidupan sehari-hari, dan bersifat naratif yang dapat memberikan kesan yang ditinggalkan.

### **c. Unsur-unsur Cerpen**

Sama halnya dengan jenis teks lainnya, cerpen atau cerita pendek memiliki sejumlah unsur. Adapun unsur-unsur yang ada pada isi teks cerita pendek yaitu dinamakan dengan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

#### **1. Unsur Intrinsik**

##### **a) Tema**

Unsur intrinsik cerpen yang pertama adalah tema. Dalam sebuah cerpen tema merupakan ruh atau nyawa dari setiap karya cerpen. Mahliatusikkah (2020 : 4) berpendapat bahwa “Tema adalah dasar cerita, gagasan sentral, atau ide pokok yang menjadi dasar dalam suatu karya sastra dan menghubungkan unsur-unsur lain dalam cerita.” Tema memiliki peran penting dalam suatu cerita, namun unsur-unsur lainnya juga tidak kalah penting, semua unsur saling berhubungan untuk membangun sebuah cerita.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Umar (2020 : 4) yang mengatakan bahwa “Tema sebagai dasar pengembangan seluruh cerita serta berperan penting dalam keseluruhan isi cerita, penulis suatu karya sastra tidak akan secara terang-terangan mengatakan apa yang menjadi inti permasalahan suatu karya tersebut.”

Suharianto (2005 : 27) menyatakan bahwa “Tema sering disebut juga dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Ia terasa dan mewarnai warna karya sastra tersebut dari halaman pertama hingga halaman terakhir.”

Hakikat tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra tersebut, sekaligus

merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu.

Pada prinsipnya tema pada suatu cerpen dapat diketahui melalui hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan atau dipertentangkan oleh para tokohnya. Keberadaan tema juga diperkuat oleh keberadaan latar dan peran pada tokohnya yang terdapat dalam cerita itu.

#### b) Tokoh dan Penokohan

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

Kosasih (2019 : 111) mengatakan bahwa “Cara pengarang menggambarkan karakter tokoh yang dituliskan melalui kebiasaan, perkataan ataupun tindak tuturnya, tanggapan tokoh lain juga lingkungan sekitarnya disebut dengan penokohan.” Lain halnya dengan Santoso (2020 : 5) yang berpendapat bahwa “Penokohan bukan hanya berfungsi memainkan jalan cerita, peran lainnya yaitu sebagai yang menyampaikan ide, plot, motif, dan tema.”

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

- a. Protagonis adalah tokoh yang menjadi pemeran utama dan mempunyai sifat yang baik.
- b. Antagonis adalah tokoh yang menjadi lawan dari protagonis yang memiliki sifat iri, dengki, sombong, dan angkuh.

- c. Tritagonis adalah tokoh yang menjadi penengah dari protagonis dan antagonis. Tokoh tritagonis memiliki sifat yang bijaksana.
- d. Figuran adalah tokoh pendukung yang ada dalam cerpen yang memberikan tambahan warna dan cerita.

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

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa tokoh dan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Tokoh dan penokohan sangat penting dalam cerita karna tanpa adanya tokoh dan penokohan cerita tidak dapat dibangun. Semua unsur pembangun yang terdapat dalam cerpen memiliki peran yang sangat sentral karena berfungsi untuk mengisi bagian bagian yang diperlukan untuk menjadi pembangun suatu cerpen.

#### c) Alur

Kosasih (2019 : 109) “Alur adalah rangkaian peristiwa atau tahapan peristiwa yang terjadi dalam cerita yang dialami oleh para tokoh-tokoh yang ada.”

Dalam alur cerita harus ada sebab akibat yang terjadi dalam proses cerita. Dengan demikian berdasarkan hal itu maka kemudian dikenal alur yang bergerak runtut dari awal cerita hingga akhir, ataupun sebaliknya.

Tahapan tersebut mulai dari tahapan pengenalan, tahapan puncak masalah timbul (klimaks), dan yang terakhir tahapan penyelesaian. Tahapan tersebut harus ada di dalam sebuah cerita pendek

atau cerpen. Hal ini bertujuan agar cerita tidak membingungkan orang yang membacanya. Ada tiga macam alur yang sering kali digunakan oleh para penulis, yakni :

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

Brooks, Pauser, dan Waren (2021 : 19 ) mengatakan “*Setting* adalah latar belakang fisik, unsur tempat dan ruang, dalam suatu cerita”. Latar memuat tentang tempat kejadian suatu cerita atau drama, suasana dalam cerita, serta waktu yang dipergunakan dalam cerita.

Menurut Mahliatusikkah (2020 : 7) “Latar atau setting bertujuan untuk menciptakan suasana, membuat cerita menjadi hidup, atau memperbesar kejiwaan sebuah cerita. latar berfungsi juga untuk memberikan warna atau corak watak tokoh yang ada di dalam cerita, latar mengarah pada penggunaan tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan.”

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

1. Latar tempat adalah lokasi atau bangunan yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita.
2. Latar waktu adalah waktu yang terjadi pada saat cerita itu berlangsung, baik pagi hari, siang hari, sore hari, dan juga malam hari.

3. Latar suasana adalah keadaan psikologi yang muncul dengan sendirinya melalui jalan cerita yang ada.

e) Gaya Bahasa

Menurut Kosasih (2019 : 114) mengatakan bahwa “Gaya bahasa adalah cara pengarang menyampaikan ceritanya, sebagai contoh, ada pengarang yang menggunakan bahasa puitis, ada pula yang menggunakan bahasa lugas. Gaya bahasa pengarang akan menjadikan ciri khas karyanya”.

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

Kemampuan penulis menggunakan bahasa secara cermat dapat menjelmakan suatu suasana yang berterus terang atau satiris, simpatik atau menjengkelkan, objektif atau emosional. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat untuk adegan yang seram, adegan romantis, ataupun peperangan, keputusan maupun harapan.

f) Sudut Pandang

Riani, dkk. (2021 : 10) mengatakan bahwa “Penokohan atau titik pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Titik pandang atau biasa di istilahkan dengan *point of view*.”

Sejalan dengan Mahliatusikkah (2020 : 7) mengatakan bahwa “Sudut pandang adalah cara bagaimana seorang pengarang memilih atau menempatkan kedudukan dirinya dalam suatu cerita.”

Sudut pandang disebut juga sebagai hubungan yang ada diantara pengarang dengan cerita rekaannya, atau pengarang dengan pikiran dan perasaan para tokoh. Sudut pandang adalah salah satu unsur pembangun karya sastra dari dalam (intrinsik).

g) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pengarang atau penulis kepada pembaca. Amanat dalam cerpen umumnya bersifat tersirat. Raharjo dan Wiyanto (2020 : 8) mengungkapkan bahwa “Amanat adalah sebuah ajaran moral atau pesan yang mau disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Seorang pengarang sadar atau tidak pasti menyampaikan amanat dalam karya tersebut.”

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

## **2. Unsur Ekstrinsik**

Indah Rimawan, dkk (2022 : 31) “Unsur ekstrinsik cerpen merupakan sebuah unsur yang membentuk cerpen dari luar, berbeda dengan unsur intrinsik cerpen yang membentuk cerpen dari dalam.”

Berikut adalah unsur ekstrinsik pada cerpen yaitu :

a) Latar Belakang Masyarakat

Latar belakang Masyarakat yaitu suatu pengaruh dari kondisi latar belakang Masyarakat terhadap terbentuknya sebuah jalan cerita. Pemahaman tersebut dapat berupa pengkajian ideologi negara, kondisi politik, sosial masyarakat, sampai dengan kondisi ekonomi pada Masyarakat itu sendiri.

## b) Latar Belakang Pengarang

Latar belakang pengarang dapat meliputi pemahaman pengarang terhadap sejarah hidup serta sejarah hasil karangan yang telah dibuat sebelumnya.

### 1) Biografi

Biografi biasanya berisikan tentang riwayat hidup pengarang cerita tersebut yang ditulis secara keseluruhan.

### 2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis berisi tentang pemahaman kondisi mood ketika pengarang menulis kisah cerita tersebut.

### 3) Aliran Sastra

Aliran sastra seorang pengarang pastinya akan mengikuti suatu aliran sastra tertentu. Hal tersebut sangatlah berpengaruh terhadap gaya penulisan yang dipakai oleh pengarang dalam menciptakan sebuah kisah dalam cerpen tersebut.

## d. Contoh Cerpen

**Tabel 2.1 Contoh Cerpen Kesatu**

<b>Mengapa Mereka Berdoa kepada Pohon</b>
<b>Karya : Faisal Oddang</b>
<p>Aku tumbuh menjadi pohon. Orang-orang di kampung kami akan tetap percaya bahkan jika harus didebat hingga mulut berbusa. Mereka mulai memercayainya sejak tahun 1947. Kini, pohon asam itu sudah besar dan semakin tua. Kira-kira dapat diukur dengan lima orang dewasa melingkarkan lengan untuk mampu memeluk batangnya. Hampir setiap hari orang merubut di sana mengucapkan doa yang rupa-rupa jenisnya lantas mengikatkan kain rupa-rupa warnanya dan berjanji membuka ikatan itu setelah doa mereka terkabul. Jadi jangan heran ketika di ranting, dahan, batang, atau tidak berlebihan jika</p>

kukatakan hampir semua bagian pohon penuh ikatan kain. Ada banyak doa di sana. Demi menjaga tubuhku, ada pagar beton sedada manusia, berwarna hijau lumut, mengelilingi batang pohon. Para pedoalah yang membangunnya.

Ketika perang kembali pecah, awal 1947, yang orang-orang temukan tentu saja bukan pohon asam, tetapi kira-kira seperti ini: kami bergerombol digiring seperti kerbau. Kaki tangan kami dikekangi tali dari pilinan daun pandan. Bedil Belanda menuntun dengan moncongnya — dan sesekali mempercepat langkah kami dengan popor yang mendarat di tengkuk atau tulang kering. Kami tahu, beberapa saat lagi hidup kami akan direnggut satu demi satu.

\*\*\*

Desember 1946 baru saja dimulai ketika sebuah kabar tiba di langgar tempatku setiap hari mengajari anak-anak mengaji. Aku memberi isyarat kepada Rahing; jangan sampai anak-anak dengar, kataku memelankan suara sambil berdiri menuju belakang langgar yang kemudian disusulnya. Anak-anak kuminta melanjutkan bacaannya, nanti Bapak kembali, janjiku kepada mereka.

“Mereka tiba di Makassar,” suara Rahing tidak pernah secemas itu, “pasukan tambahan, tambahannya banyak,” susulnya gemetar.

“Siap-siap saja,” kucoba setenang mungkin meski dadaku tentu saja kembali bergolak. Dari Makassar baru saja kudengar kabar kalau mereka kembali ingin menguasai pusat-pusat perlawanan di Sulawesi-Selatan, kabar itu tiba beberapa minggu sebelum Rahing menyusulkan kabar tentang ketibaan pasukan khusus *Depot Speciale Troepen* — DST, KNIL, yang mulai bergerak ke kampung kami ini; di Bacukikki, jantung Afdeling Parepare.

Bersama Rahing, bersama Laskar Andi Makassau lainnya, aku pernah berjuang sebelum kemerdekaan — dan ketika semuanya telah kami rebut, penjajah laknatullah itu kembali. Sebelum pulang, Rahing sempat menanyakan bagaimana langgar, bagaimana anak-anak, dan sedikit mengeluh bahwa ia telah capek mengawal penduduk keluar masuk hutan. Aku menepuk pundaknya sebelum mengatakan: Insya Allah, semuanya akan baik-baik saja.

“Saya pamit, assalamualaikum, Ustad.”

Aku menjawab salam Rahing lantas memenuhi janji pada anak-anak. Sayup-sayup kudengar mereka mengeja hijaiyah dengan bahasa Bugis yang membuat

bola mataku terasa hangat; *yase'na lefue nakkeda a, yase'na lefue mallefa nakkeda aaa....* Aku mengenang bocah lima tahunku yang gugur lebih awal — dan air mata tidak lagi bisa kucegah membuat lurik di pipiku.

\*\*\*

Setelah kabar dari Rahing — susul menyusul kabar tiba dari anggota laskar yang satu ke anggota laskar yang lainnya. Seperti suara desingan peluru beberapa tahun lalu, kabar duka dari Makassar tak henti-hentinya mendera. Kabar pertama tiba dari Borong dan Batua, keduanya diduga tempat berlindung pemberontak — dan berbagai macam alasan tak masuk akal lainnya. Setelah itu, disusul daerah-daerah lainnya, di Gowa dan Takalar, dan tentu kabar buruk itu tiba tanpa pernah luput mengikutkan jumlah korban jiwa. Sebentar lagi mereka menuju ke sini, begitu laporan salah satu anggota laskar pada suatu malam, di langgar, ketika tidak ada lagi aktivitas mengaji sejak pemerintah Belanda mengeluarkan surat edaran dan pernyataan darurat perang.

“Anak-anak, Bapak akan memanggil kalian lagi kalau waktu mengaji sudah tiba. Sekarang libur jadi kalian belajar di rumah saja dulu, ya...”

Aku mengkhawatirkan mereka dan kecemasanku semakin menjadi-jadi dari hari ke hari. Seperti pelaut yang tak pernah berhenti mencemasi angin limbubu. Rapat kami gelar hampir setiap malam, menjelang Isya bahkan tak berujung hingga Subuh tiba, rapat bukan sekadar rapat sebenarnya; kami berjaga. Sebagai pimpinan Laskar Bacukikki yang berada di bawah Laskar Andi Makassar sebagai pusat perjuangan rakyat Parepare, akulah yang menyiapkan tempat, dan selalu akulah yang memimpin rapat. Itu menjadi alasanku meminta anak-anak mengaji di rumah mereka, selain karena tidak ingin membahayakannya.

“Kita harus sadar diri, Ustad.”

Hening yang lama, bahkan aku berhasil mendengar desah napasku sendiri. Masih hening, tidak ada yang menimpali apa yang Rahing maksudkan dengan *sadar diri*, tetapi kemudian ia menjelaskan meski tak seorang pun yang meminta penjelasannya.

“Kita kalah jumlah, kalah senjata, kalah pokoknya...”

Jelas sekali, Rahing tidak bisa menyembunyikan kecemasannya. Ia baru saja menikah, aku tahu karena aku yang menjadi penghulunya, aku juga tahu ia bukan

mencemaskan dirinya sendiri. Ada istri — dan barangkali ada janin yang tengah ia khawatirkan. Hal itulah yang membuatku hanya bisa diam dan sesekali mengangguk seperti tekukur mengantuk. Bayangan perjuangan sebelum kemerdekaan, bayangan Fatimah istriku, bocah lima tahunku Akbar, dan ingatan-ingatan lainnya kembali menghangatkan bola mataku. Teriakan *tolong* Akbar, teriakan *Allahu Akbar* Fatimah, dan teriakan keduanya setelah granat menghancurkan rumah panggung kami malam itu. Aku dituduh melatih anak-anak menjadi pemberontak hanya karena mengajari mereka mengaji — dan setelah kehilangan segalanya, aku benar-benar memutuskan memberontak, memimpin laskar dan berhasil meraih kemerdekaan. Ketika merasa semuanya telah selesai, aku mengumpulkan kembali anak-anak, mereka kembali mengeja *alif-ba-ta*, dengan terbata — dan lagi-lagi, kini harus berhenti.

\*\*\*

Pertengahan Januari, sebulan setelah kabar dari Rahing, mereka menuju kampung kami. Waktu itu musim hujan baru saja tiba — tetapi tak ada yang berani menggarap sawah. Semua takut meski beberapa yang lain memberanikan diri, termasuk aku. Matahari tidak akan tenggelam selain di ujung langit, begitu pula hidup takkan berakhir selain oleh ajal. Aku meyakinkan diri berkali-kali, menatap biasanku di cermin, mencari-cari kalau sampai ada anggota tubuh yang hilang dalam biasan. Semuanya lengkap, dan begitulah orang Bugis menyakinkan diri sebelum berperang. Janggutku lebat, uban mulai tumbuh di sana, di rambutku juga, meski memang seharusnya lelaki lima puluhan wajar jika beruban. Mataku sangat sayu dan tulang pipiku semakin menonjol, biasan juga menampakkan luka besar di pelipisku, bekas serpihan granat malam itu.

*Ya Hayyu, Ya Qayyum* — wahai yang maha hidup, wahai yang maha berdiri sendiri, aku mengucapkannya di dalam hati, berkali-kali, sampai aku merasa benar-benar siap. Meski berkali-kali pula terhenti karena batukku yang semakin parah juga rutin mengeluarkan dahak darah. Diriwayatkan, Rasulullah mengucapkannya berkali-kali saat Perang Badar, saat tak tidur semalaman menunggu orang-orang Quraisy.

Pintu digedor keras oleh seseorang yang tampak buru-buru. Benar saja, ketika kubuka, kutemukan Rahing tampak pucat sebelum terbata-bata

mengatakan bahwa Si Jagal Dari Turki sudah di perbatasan dan berusaha ditahan oleh laskar, ia kemudian melanjutkannya dengan; saya harus amankan istri saya dulu, Ustad, maaf. Detik pertama setelah kalimatnya selesai, amarahku hampir memuncak. Egois sekali! Namun, sebuah kenangan memaksaku takluk, aku tidak ingin menyampirkan luka yang sama di pundak Rahing.

“Begitu selesai, gabunglah segera,” timpalku hampir berteriak menyusul langkahnya yang tergesa-gesa.

Aku menuju perbatasan bersama lebih kurang dua puluh anggota Laskar Bacukikki lainnya di tengah deras hujan yang belum berhenti dari kemarin sore. Namun, seperti ajal yang tak mampu kami tebak tibanya, keadaan berubah, pertahanan di perbatasan kalah, kami terdesak masuk bersembunyi di rumah-rumah penduduk. Hal itulah yang kusesali. Penduduk yang menampung kami waktu itu juga digiring seperti kerbau ke tengah lapangan ketika sore hampir selesai. Tidak peduli perempuan dan anak-anak, tidak peduli tua dan muda.

Kami berbaris di lapangan dengan lutut menumpu di tanah dan tangan kami dikekang ke belakang. Ratusan orang diam tanpa mampu mengelak apalagi melawan, dadaku seperti pendiangan menyadari semua itu. Seseorang yang tampak sebagai pemimpin DST menuju kerumunan. Ia memerhatikan wajah kami satu per satu dalam remang, siapakah yang tengah ia cari? Aku bertanya-tanya di dalam hati. Tatapannya dingin, ia tidak seperti yang lain; yang menyeringai penuh ejekan kepada kami. Wajahnya hampir tanpa ekspresi. Mungkin.., mungkin, dia yang Rahing sebut sebagai Si Jagal Dari Turki itu? Westerling yang dilaknat Allah? Dadaku semakin panas, namun aku kini seperti burung patah sayap patah paruh. Ia masih menyelidiki wajah kami satu per satu dengan diam. Tangannya memegang *Browning P-35* yang sesekali ia gunakan ujungnya untuk mengangkat dagu jika ada dari kami yang menunduk. Tiba-tiba pistol itu meletus, suaranya memekakkan telingaku dan bau mesiu sontak menguar disusul tubuh perempuan rubuh di depanku.

Dia istri pemberontak! Hanya itu yang kutangkap dari bahasa Indonesianya yang kacau-balau lagi pelan. Suasana mulai ricuh, beberapa orang berusaha melarikan diri sebelum tubuh mereka jatuh menimpa tanah dengan darah yang bercampur air hujan. Puluhan nyawa dicampakkan seketika, kurang dari lima

menit. Ketika pasukan-pasukan DST itu kembali dapat menenangkan situasi, interogasi berlanjut dan bedil mereka mengantar tubuh-tubuh tak berdosa satu per satu menuju maut. Malam semakin larut ketika hujan bertambah deras, juga petir yang beberapa kali menyambar disertai badai. Hal itu membuat beberapa DST kerepotan, dan tentu saja keadaan kembali ricuh. Di dalam gelap itulah, mereka menembaki kami tanpa iba. Teriakan dan erangan berganti saling sahut, aroma anyir darah menguar bersama mesiu. Besoknya, hujan reda dan ratusan mayat bergelimpangan di tengah lapangan, kecuali tubuhku yang hilang karena aku suci bagi orang di Bacukikki.

\*\*\*

“Beginilah Ustad Syamsuri semasa hidupnya. Seperti pohon asam. Buahnya jadi bumbu masak, daunnya jadi sayur, rantingnya jadi kayu bakar dan batangnya bisa jadi papan atau tiang rumah.”

Air mata Rahing jatuh menyampaikan itu semua kepada warga yang merubut di tengah lapangan, menyaksikan pohon asam yang mulai tumbuh di sana beberapa bulan setelah DST angkat kaki dari Parepare.

“Sebaik-baiknya manusia adalah orang yang bermanfaat bagi sesamanya,” lanjut Rahing terisak, “arwah Ustad Syamsuri di lapangan ini tumbuh jadi pohon asam, pohon yang penuh manfaat. Tubuhnya naik ke langit. Menyesal aku tak syahid bersamanya. Mari berdoa untuk beliau. Alfatihah!”

Sejak hari itu orang-orang berdatangan dan semakin rajin berdoa di sana, hingga sekarang — puluhan tahun kemudian. Padahal, malam itu aku berhasil melarikan diri ke Onderafdeling Wajo dan meninggal di sana karena tuberkulosis yang tidak mampu lagi kulawan. Aku meninggal beberapa saat setelah Jenderal Simon Spoor sebagai pimpinan agresi militer Belanda menghentikan darurat perang di Sulawesi Selatan pada bulan kedua tahun 1947.

**Makassar, 2015**

*Sumber : <https://medium.com/@faisaloddang/mengapa-mereka-berdoa-kepada-pohon->*

**Tabel 2.2 Contoh Cerpen Kedua****Ketika Laut Marah****Oleh: Widya Suwarna**

Sudah empat hari nelayan-nelayan tak bisa turun ke laut. Pada malam hari, hujan lebat turun. Gemuruh gelombang, tiupan angin kencang di kegelapan malam seolah-olah memberi tanda bahwa alam sedang murka, laut sedang marah. Bahkan, bintang-bintang pun seolah tak berani menampakkan diri.

Nelayan-nelayan miskin yang menggantungkan rezekinya pada laut setiap hari bersusah hati. Ibu-ibu nelayan terpaksa merelakan menjual emas simpanannya yang hanya satu dua gram untuk membeli kebutuhan sehari-hari. Mereka yang tak punya benda berharga terpaksa meminjam pada lintah darat.

Namun, selama hari-hari sulit itu, ada pesta di rumah Pak Yus. Tak ada yang menikah, tak ada yang ulang tahun, dan Pak Yus juga bukan orang kaya. Pak Yus hanyalah nelayan biasa, seperti para tetangganya.

Pada hari-hari sulit itu, Pak Yus menyuruh istrinya memasak nasi dan beberapa macam lauk-pauk banyak-banyak. Lalu, ia mengundang anak-anak tetangga yang berkekurangan untuk makan di rumahnya. Dengan demikian regek tangis anak yang lapar tak terdengar lagi, diganti dengan perut kenyang dan wajah berseri-seri.

Kini tibalah hari kelima. Pagi-pagi Ibu Yus memberi laporan, “Pak, uang kita tinggal 20.000. Kalau hari ini kita menyediakan makanan lagi untuk anak-anak tetangga, besok kita sudah tak punya uang. Belum tentu nanti sore Bapak bisa melaut!”

Pak Yus terdiam sejenak. Sosok tubuhnya yang hitam kukuh melangkah ke luar rumah, memandang ke arah pantai dan memandang ke langit. Nun jauh di sana segumpal awan hitam menjanjikan cuaca buruk nanti petang.

Kemudian, ia masuk ke rumah dan berkata mantap, “Ibu pergi saja ke pasar dan berbelanja. Seperti kemarin, ajak anak-anak tetangga makan. Urusan besok jangan dirisaukan.”

Ibu Yus pergi ke dapur dan mengambil keranjang pasar. Seperti biasa, ia patuh pada perintah suaminya. Selama ini Pak Yus sanggup mengatasi kesulitan apa pun. Sementara itu Pak Yus masuk ke kamar dan berdoa. Ia mohon agar Tuhan memberikan cuaca yang baik nanti petang dan malam. Dengan demikian para nelayan bisa pergi ke laut menangkap ikan dan besok ada cukup makanan untuk seisi desa.

Siang harinya, anak-anak makan di rumah Pak Yus. Mereka bergembira. Setelah selesai, mereka menyalami Pak dan Bu Yus lalu mengucapkan terima kasih.

“Pak Yus, apakah besok kami boleh makan di sini lagi?” seorang gadis kecil yang menggendong adiknya bertanya. Matanya yang besar hitam memandang penuh harap.

Ibu Yus tersenyum sedih. Ia tak tahu harus menjawab apa. Tapi dengan mantap, dengan suaranya yang besar dan berat Pak Yus berkata, “Tidak Titi, besok kamu makan di rumahmu dan semua anak ini akan makan enak di rumahnya masing-masing.”

Titi dan adiknya tersenyum. Mereka percaya pada perkataan Pak Yus. Pak Yus nelayan berpengalaman. Mungkin ia tahu bahwa nanti malam cuaca akan cerah dan para nelayan akan panen ikan.

Kira-kira jam empat petang Pak Yus ke luar rumah dan memandang ke pantai. Laut tenang, angin bertiup sepoi-sepoi dan daun pohon kelapa gemerisik ringan. Segumpal awan hitam yang menjanjikan cuaca buruk sirna entah ke mana. Ia pergi tanpa pamit.

Malam itu, Pak Yus dan para tetangganya pergi melaut. Perahu meluncur tenang. Para nelayan berhasil menangkap banyak ikan. Ketika fajar merekah perahu-perahu mereka menuju pantai dan disambut oleh para anggota keluarga dengan gembira.

Pak Yus teringat pada anak-anak tetangga. Tuhan telah menjawab doanya. Semua nelayan itu mendapat rezeki. Hari itu tak ada pesta di rumah Pak Yus. Semua anak makan di rumah ibunya masing-masing. Sekali lagi di atas perahunya, Pak Yus memanjatkan doa syukur.

*Sumber : <https://bobo.grid.id/read/08674931/ketika-laut-marah>*

## B. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2021 : 379) “ Kerangka konsep merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.”

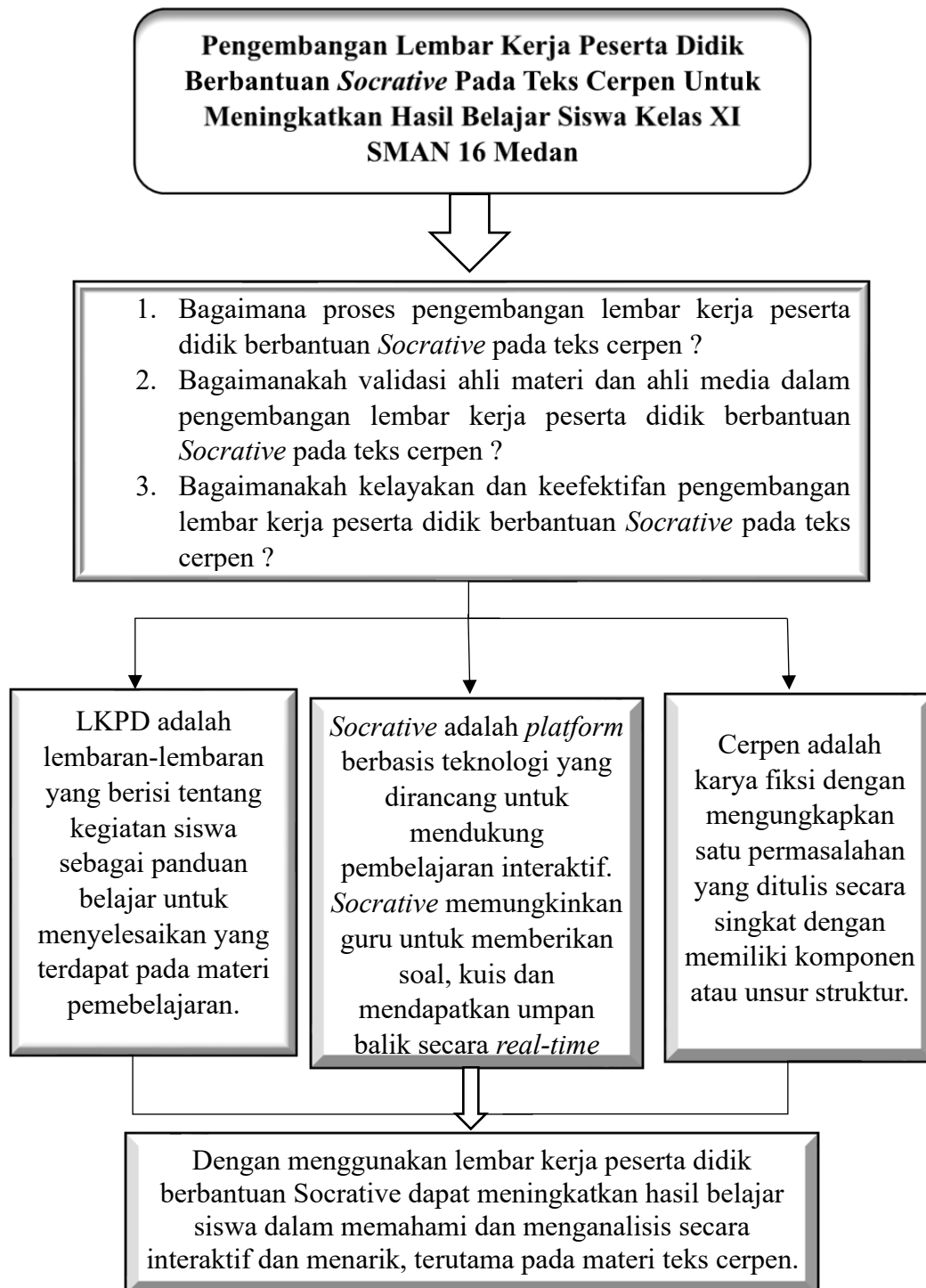
Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan masalah dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah minimnya penggunaan media interaktif yang digunakan oleh siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerpen di kelas XI yang berbentuk LKPD. Penelitian ini tidak hanya mengandalkan teori, tetapi juga berorientasi pada penerapan praktis dengan menguji dan mengevaluasi hasil pengembangan secara terus-menerus.

LKPD merupakan lembaran yang berisi tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa, disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. LKPD dapat dikatakan sebagai panduan bagi peserta didik untuk mempermudah mereka dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, lembar kerja peserta didik memegang peran penting dalam proses belajar karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dengan berbantuan aplikasi *Socrative*.

*Socrative* merupakan sistem respon siswa yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif serta melibatkan siswa secara langsung atau real-time. Aplikasi ini menyediakan *Socrative Teacher* yang dapat diakses oleh guru dan *Socrative Student* yang dapat diakses oleh siswa dengan mengunjungi situs *website www.socrative.com*. Aplikasi *Socrative* ini dirancang untuk mengolah respon siswa secara cerdas dan aplikasi ini juga tersedia di perangkat berbasis *Android* dan *iOS*, baik tablet maupun smartphone. Guru dapat melihat presentase jawaban benar dan salah dari setiap siswa, serta keseluruhan statistik hasil kuis. Setelah selesai, hasilnya dapat diunduh dalam format laporan (Excel, PDF) untuk menganalisis lebih lanjut.

Cerita pendek atau cerpen adalah cerita fiksi berbentuk prosa yang ditulis dalam bentuk singkat dan hanya memiliki alur tunggal. Cerpen juga merupakan

karya sastra yang disusun berdasarkan rangkaian peristiwa yang ada di lingkungan sekitar dan disajikan secara ringkas. Cerita pendek adalah jenis cerita yang memiliki bentuk fisik yang singkat. Panjang pendeknya sebuah cerpen bersifat relatif. Selain itu, cerpen dapat dibaca dalam satu kali duduk karena cerpen biasanya terdiri dari 500 hingga 10.000 kata.



**Gambar 2.7 Bagan Kerangka Konseptual**

### C. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan bisa menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil penelitian Hidayah Syafitri, (2023) penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan LKPD pada materi teks cerpen berbantuan Wordwall pada siswa kelas XI SMA Swasta Al-Hikmah Medan. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) oleh Borg and Gall. Hasil penelitian ini mendapatkan katagori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi I mendapatkan kriteria nilai “Layak” dengan persentase (83%) dan ahli materi II mendapatkan nilai “Sangat Layak” dengan persentase (87%), hasil penilaian ahli media I mendapatkan nilai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase (93%) dan ahli media II mendapatkan nilai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase (90%), hasil penilaian guru Bahasa Indonesia medapatkan nilai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase (89%), uji pelaksanaan lapangan dengan 37 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Swasta Al-Hikmah Medan mendapatkan nilai kriteria “Sangat Layak” dengan persentase (90%). Tahap hasil keefektivan LKPD pada materi teks cerpen berbantuan Wordwall dilakukan dengan cara tes evaluasi pada lembar soal untuk dapat mengukur keefektivan LKPD pada materi teks cerpen berbantuan Wordwall. Hasil dari evaluasi memperoleh kriteria nilai “Sangat Efektif” dengan persentase (88%).
2. Hasil penelitian Lenny Rahmawati (2022), metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Prosedur yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Brog dan Gall yang disederhanakan oleh peneliti. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD berbasis Liveworksheets yang telah dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli praktisi atau teman sejawat, ahli materi, dan ahli media sebagai salah satu sumber belajar. Kelayakan LKPD berdasarkan hasil validasi praktisi atau teman sejawat terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan skor rata-rata 50 dan rerata presentase 83, 3% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi praktisi

atau teman sejawat di SMP PGRI 1 Bumi Agung terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan skor rata-rata 53 dan rerata presentase 88, 3% dengan kategori sangat layak Hasil validasi ahli materi terhadap aspek karakteristik LKPD ditandai dengan skor rata-rata 45 dan rerata presentase 86,53% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek ukuran LKPD, perangkat lunak, komunikasi visual, dan karakteristik LKPD ditandai dengan skor rata-rata 59 dan rerata presentase 86,74% dengan kategori sangat layak.

3. Hasil penelitian oleh Fitriani Lubis (2023), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, bentuk, dan kelayakan E-LKPD materi teks cerpen interaktif berbasis website Wizer.me untuk kelas XI SMA Tahun Pelajaran 2022-2023. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Uji kelayakan e-LKPD didasarkan pada hasil penilaian validator ahli materi, penilaian validator ahli media, penilaian guru bahasa Indonesia, dan respon siswa. Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa E-LKPD berstatus “layak digunakan tanpa revisi” dengan skor rata-rata 95% dan kriteria “sangat baik”. Selanjutnya, hasil validasi ahli desain media berstatus “layak digunakan tanpa revisi” dengan skor rata-rata 94,11% memenuhi kriteria “sangat baik”. Penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Islam Namira Medan berstatus “layak digunakan tanpa revisi” dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 92,5% dengan kriteria “sangat baik”. Selanjutnya uji coba berdasarkan hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 94,48% dengan kriteria “sangat baik”. Maka dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa materi teks cerpen E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me untuk kelas XI SMA berkategori sangat baik dan layak digunakan.
4. Hasil penelitian Pita Epriani Br Sinuraya dan M. Oky Fardian Gafari (2024), tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan, menghasilkan produk, dan menjelaskan efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi quizizz dalam teks cerita pendek pada siswa kelas X SMA

Swasta Katolik 2 Kabanjahe. Jenis penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan (R&D) dengan desain penelitian model pengembangan ADDIE terdiri atas 4 tahap utama yaitu : Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation. Teknik analisis data yakni deskriptif kuantitatif ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. Hasil validasi 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 rerata keseluruhan sebesar 93,92 yang masuk dalam kategori sangat baik.