

# PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) ELEKTRONIK TEKS CERITA PENDEK BERBASIS BUDAYA LOKAL

Fiqi Nurmanda Sari<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, dan Sungkowo Soetopo<sup>3</sup>

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya  
[fiqazzura92@gmail.com](mailto:fiqazzura92@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal menurut peserta didik dan guru, (2) merancang LKPD elektronik berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan guru, (3) mendeskripsikan hasil *self evaluation* terhadap *paper based* LKPD pengembangan, (4) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap LKPD pengembangan, (5) mengetahui kepraktisan LKPD elektronik berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*, serta (6) mengetahui efek potensial LKPD elektronik terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan ini memodifikasi dan mengkolaborasi teori pengembangan Kirschner, Valcke, dan Sluijismans (dalam Akker, dkk. 1999, p. 89), Nieveen (dalam Akker, dkk., 1999, p. 126—134), dan Tessmer (1998, p. 15—35). LKPD elektronik pengembangan ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas VII dan guru SMP LTI IGM Palembang. Kerangka LKPD elektronik ini terdiri dari menu beranda, tentang program, tujuan, petunjuk, materi, latihan, kriteria penilaian, cerpen pilihan, rujukan, penulis, dan contoh cerpen. LKPD elektronik ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli yang meliputi aspek kelayakan: materi, bahasa, dan media. Berdasarkan validasi dari tiga ahli tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa LKPD elektronik layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran para ahli. Berdasarkan hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* LKPD elektronik praktis digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan melalui pretes dan postes, nilai rata-rata menulis teks cerpen peserta didik mengalami peningkatan dari 27,87 menjadi 50,93 (selisih 23,07).

**Kata-kata Kunci:** pengembangan, LKPD Elektronik, teks cerpen, budaya lokal

## Abstract

*The aims of this research are (1) to find out the needs of the electronic student worksheet (LKPD) of the short story text based on local wisdom according to the students and the teachers, (2) to design the electronic LKPD based on the students and teachers need, (3) to describe the self evaluation to development of the LKPD, (4) to describe the validity to development of the LKPD, (5) to know the practicality of electronic LKPD based on one-to-one and small group evaluation, and (6) to know the potential effect of the electronic LKPD to the student learning outcomes. The methods of of this research and development is modify and collaborate the Kirschner, Valcke, and Sluijismans development theories (on Akker, dkk. 1999, p. 89), Nieveen (on Akker, dkk., 1999, p. 126—134), and Tessmer (1998, p. 15—35). This electronic LKPD is compiled based on the analysis of the needs of the 7th grade of students and teachers of SMP LTI IGM Palembang. The framework of this electronic LKPD consist of home menu, about program, aim, instructions, material, exercise, assessment criteria, short*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, BKU Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>Pembimbing 1, Guru Besar Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Sriwijaya

<sup>3</sup>Pembimbing 2, Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Sriwijaya

*stories of choice, reference, author, and examples of short stories. This electronic LKPD validated by three expert judgements that include material, linguistic, and media. Based on the result, it was found that this electronic LKPD is categorized worth to be trial with the comments and suggestions from the three experts. Based on one-to-one and small group evaluation electronic LKPD practical used by students. Based on the pretest and posttest result, it was found that the average score of writing short stories of students has increased from 27,87 to 50,93 (difference 23,07).*

**Key words:** *development, electronic student worksheet (LKPD), short story text, local Wisdom*

## **PENDAHULUAN**

Lembar kerja peserta didik (LKPD) memiliki manfaat bagi keberhasilan belajar. Manfaatnya ialah dapat membantu peserta didik untuk berpikir, mengingat, dan mengerti materi mereka dengan mudah. Peserta didik membutuhkan LKPD yang dapat menuntun peserta didik dalam membuat *mind mapping* (Arliyah dan Ismono, 2015,p. 509).

Soetopo (2004,p. 7) mengungkapkan LKPD ialah panduan bagi peserta didik untuk melakukan rangkaian kegiatan dalam proses belajar mengajar. LKPD diharapkan dapat menciptakan suasana belajar aktif. Suasana tersebut adalah suasana yang membuat peserta didik dapat melakukan pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang memuat materi teks cerita pendek tersedia di percetakan dan toko buku. Akan tetapi, LKPD tersebut tidak berisi langkah-langkah menulis cerpen secara sistematis. Materi yang terdapat pada LKPD tersebut umumnya berisi pengertian unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita pendek saja dan tidak memberikan contoh dari masing-masing unsur tersebut. Selain itu, contoh teks cerpen yang dimuat juga kurang dekat dengan peserta didik karena tidak diangkat dari cerita-cerita yang berbasis budaya lokal.

Untuk menyediakan LKPD, pihak sekolah terutama sekolah-sekolah negeri yang menerima dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) merasa keberatan karena keterbatasan dana. Sekolah menyarankan guru menggunakan buku guru dan buku peserta didik dari bantuan pemerintah untuk pembelajaran.

Permasalahan dalam mengajarkan materi cerita pendek pada peserta didik dialami oleh Iko Akiko guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII Sekolah Menengah Pertama *Life Skill* Teknologi Informasi Indo Global Mandiri (SMP LTI IGM) Palembang. Ia menyatakan bahwa kesulitan dalam mengajarkan materi cerpen adalah kurangnya jam pelajaran bagi peserta didik untuk menyelesaikan cerpen di kelas sehingga peserta didik membawa pulang tugas menulis cerpen ke rumah. Guru juga merasa kesulitan untuk memotivasi peserta didik dalam menulis cerpen. Selain itu, bahasa yang digunakan oleh

peserta didik juga masih ada yang mirip dengan contoh cerpen yang diberikan dari buku paket atau contoh yang mereka baca.

Dari beberapa masalah yang dihadapi peserta didik dalam menulis cerpen tersebut, peneliti memberikan alternatif untuk membuat bahan ajar menulis cerpen yang berbasis *e-learning* berbentuk LKPD elektronik.

Penelitian dan pengembangan bahan ajar sejenis yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah sebagai berikut. Pertama, Anggraini (2015) menulis penelitian berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas X SMAN 2 OKU*”. Penelitian kedua, ditulis oleh Arisalyati (2014) berjudul “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menulis Cerita Pendek dengan Strategi 3 M (meniru-mengolah, mengembangkan) pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Palembang*”. Ketiga, penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Mulyati (2014) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang*”. Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk lembar kerja siswa (LKS) digunakan oleh peserta didik pada pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen.

Kelemahan penelitian sebelumnya adalah produk yang dihasilkan hanya dapat digunakan secara *offline*, semakin banyak halaman akan lebih tebal ukurannya dan berat massanya, biaya produksi lebih mahal jika menggunakan banyak warna, diperlukan biaya tambahan untuk biaya produksi dan distribusi (memperbanyak). Kelebihan penelitian sebelumnya adalah tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk mengoperasikannya (Hanum, 2014,p. 24).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada teori yang digunakan, produk yang dihasilkan, serta objek penelitian.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah kebutuhan LKPD elektronik menurut guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama *Life Skill* Teknologi Informasi Indo Global Mandiri (SMP LTI IGM) Palembang dalam pembelajaran teks cerpen berbasis budaya lokal?, (2) Bagaimanakah prototipe LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal?, (3) Bagaimanakah hasil *self evaluation* LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan evaluasi peneliti dan saran dosen pembimbing?, (4) Bagaimanakah hasil validasi LKPD elektronik teks

cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan penilaian dari tim ahli?, (5) Bagaimanakah kepraktisan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*?, dan (6) Bagaimanakah efek potensial LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan uji coba *field test*?

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan LKPD elektronik menurut guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama *Life Skill* Teknologi Informasi Indo Global Mandiri (SMP LTI IGM) Palembang dalam pembelajaran teks cerpen yang dibutuhkan saat ini, (2) Menghasilkan prototipe (rancangan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal) sesuai dengan aspek kompetensi yang dikembangkan, (3) Mendeskripsikan hasil *self evaluation* LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan evaluasi mandiri peneliti dan dosen pembimbing, (4) Mendeskripsikan validasi LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan penilaian dari tim ahli, (5) Mendeskripsikan kepraktisan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*, dan (6) Mendeskripsikan efek potensial LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal berdasarkan uji coba *field test*.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan bagi konsep teori pengembangan bahan ajar LKPD elektronik teks cerpen dan membuktikan ketepatan teori Kirschner, Valcke, dan Sluijismans, Nieveen, serta Tessmer pada tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan sejenis. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik, guru, dan sekolah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi teks cerpen.

Pengembangan bahan ajar menurut Tomlinson (1999,p. 2) merujuk pada segala sesuatu yang dilakukan oleh penulis, guru, dan peserta didik dalam menyediakan sumber belajar untuk memaksimalkan pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal.

Pada Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar yang disusun oleh Diknas dalam Prastowo (2012,p. 203), lembar kerja peserta didik (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Tugas yang diberikan harus jelas kompetensi dasar apa yang akan dicapai.

LKPD elektronik adalah lembaran latihan peserta didik yang dikerjakan secara digital dan dilakukan secara sistematis serta berkesinambungan selama jangka waktu tertentu (Ramlawati, Liliyasi, Martoprawiro dan Wulan, 2014,p. 180). LKPD elektronik yang dikembangkan pada penelitian ini adalah LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal.

Teks cerpen berdasarkan sudut pandang penceritaannya termasuk ke dalam genre sastra yang memiliki struktur teks pengenalan/orientasi, masalah/komplikasi, dan pemecahan masalah/resolusi (Mahsun, 2014,p. 18).

O'Brein (dalam Cuesta dan Rincon, 2010,p. 101) memberikan lima langkah proses menulis berikut. (1) Pra menulis, (2) memproduksi teks, (3) pemberian umpan balik berupa komentar, (4) revisi dan memproduksi teks kembali dari hasil komentar, dan (5) *proofreading* atau membaca tulisan kembali untuk mengoreksi kesalahan kata, ejaan, dan penulisan.

Nurhayati (2010,p. 6) mengungkapkan bahwa budaya adalah keseluruhan yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat, bahasa, teknologi serta kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat diwariskan dari satu generasi ke generasi yang lain melalui tindakan manusia dan melalui komunikasi linguistik. Budaya lokal yang diangkat pada LKPD elektronik teks cerita pendek ini adalah cerpen-cerpen yang memuat unsur budaya Sumatera Selatan serta dari syair Abdulmuluk dan syair Siti Zubaidah.

Syair Abdulmuluk dan Syair Siti Zubaidah adalah cerita yang dibawakan pada pertunjukan *Dulmuluk* dan *Bangsawan* yang berasal dari Palembang. *Dulmuluk* membawa fungsi budaya lokal. *Dulmuluk* saat ini tidak begitu dikenal lagi oleh generasi muda sehingga perlu direvitalisasi (Nurhayati, Subadiyono, dan Suhendi, 2015,p. 230). Hal ini menjadi pertimbangan peneliti menggunakan singkatan syair Abdulmuluk dan Siti Zubaidah sebagai tema-tema latihan menyusun teks cerita pendek pada LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal.

## **METODE**

Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini secara umum memodifikasi model pengembangan Kirschner, Valcke, dan Sluijismans (dalam Akker, dkk. 1999,P. 89) sebagai berikut. (1) *Pre-planning*, terdiri atas kegiatan deskripsi umum; (2) *planning*, terdiri atas penyusunan peta kompetensi, model yang digunakan, bentuk tugas, dan kriteria penilaiannya; (3) *development*, terdiri atas kegiatan pengembangan draft, (4) *self evaluation*, terdiri atas evaluasi kualitas draf, revisi draf, dan perencanaan penyusunan draf ke dalam bentuk

elektronik; (5) *production*, terdiri atas proses produksi bahan ajar ke dalam bentuk elektronik; serta (6) *evaluation*, terdiri atas kegiatan evaluasi produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan kolaborasi langkah-langkah evaluasi Nieveen (dalam Akker, dkk., 1999, p. 126—127) dan Tessmer (1998, p. 15—17).

Nieveen (dalam Akker, dkk., 1999, p. 126) mengatakan bahwa terdapat 3 (tiga) kriteria untuk mengukur kualitas produk pembelajaran, yaitu *validity* (validitas), *practicality* (kepraktisan), dan *effectiveness* (keefektifan).

Tessmer (1998, p. 16) membagi empat jenis evaluasi formatif. Langkah-langkah evaluasi dapat dilihat pada bagan berikut.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP LTI IGM Palembang Tahun Ajaran 2016/2017 semester II sebanyak tiga puluh peserta didik dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII yaitu satu orang.

Data dikumpulkan melalui angket, lembar penilaian, *walkthrough*, wawancara, dan tes. Setelah itu, peneliti melakukan teknik analisis data sebagai berikut.

Data angket diberikan kepada peserta didik untuk analisis kebutuhan. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data angket, yaitu sebagai berikut. (1) Data angket diperiksa dan diklasifikasikan; (2) Data dianalisis berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan; (3) Data dideskripsikan sebagai data awal dalam penelitian ini; (4) Menarik kesimpulan umum dari deskripsi data yang ada. Hasil analisis tersebut, dideskripsikan sebagai identifikasi awal terhadap kebutuhan bahan ajar yang dikembangkan.

Lembar penilaian selain dibagikan kepada tim ahli untuk mengetahui kevalidan produk juga dibagikan kepada peserta didik pada uji coba kepraktisan produk secara *one-to-one* dan *small group*. Lembar penilaian yang dibagikan dianalisis secara deskriptif. Caranya dengan menganalisis setiap butir penilaian yang dipilih. Lalu, nilai tersebut dikonversikan dalam bentuk nilai konversi. Sesuai dengan pendapat Darmadi (2013, p. 121) bahwa skala pengukuran yang digunakan ialah menggunakan skala 1—5.

Untuk teknik analisis data *walkthrough*, peneliti mencatat komentar dari hasil diskusi dengan ahli. Data tersebut diolah secara objektif, disajikan dalam bentuk deskripsi, kemudian ditarik kesimpulan.

Untuk teknik analisis wawancara, dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan secara objektif. Selanjutnya, dideskripsikan berdasarkan hasil yang diperoleh. Setelah dideskripsikan, langkah berikutnya ialah menyimpulkan. Hasil kesimpulannya digunakan untuk melengkapi data tes. Selain itu, hasilnya digunakan pula untuk mengembangkan dan merevisi bahan ajar yang dikembangkan.

Analisis tes dilakukan untuk mengetahui efek potensial bahan ajar hasil pengembangan terhadap hasil belajar peserta didik. Tes berbentuk unjuk kerja menulis teks cerpen. Tes dilakukan sebanyak dua kali, baik sebelum maupun sesudah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan. Dengan melakukan tes, dapat diketahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD elektronik hasil pengembangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada peserta didik dan guru di SMP LTI IGM Palembang pada hari Selasa, 10 Januari 2017 diperoleh data bahwa kebutuhan peserta didik dan guru dominan sama. Peserta didik dan guru membutuhkan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal.

LKPD yang dibutuhkan harus mengandung materi unsur-unsur pembangun cerpen, langkah-langkah menulis teks cerpen, pedoman umum Ejaan Bahasa Indonesia, langkah-langkah menulis teks cerpen per bagian, contoh-contoh dan latihan-latihan menulis teks cerpen memuat unsur-unsur budaya lokal. Selain itu, peserta didik menginginkan terdapat video langkah-langkah penulisan teks cerpen, lagu-lagu daerah Sumatera Selatan, gambar-gambar dan foto-foto ilustrasi pada LKPD elektronik teks cerpen, serta tampilan LKPD elektronik yang menarik dengan menggunakan warna-warna cerah.

Rancangan bahan ajar dibuat setelah melakukan analisis kebutuhan. Pada awalnya, rancangan LKPD didominasi dengan warna putih dan biru. Halaman utama pada bagian atas terdapat tulisan “Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Belajar Menulis Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal”. Terdapat animasi gambar matahari dengan tulisan “Ayo Menulis”. Selain itu, terdapat kata-kata motivasi menulis. Menu-menu yang terdapat pada LKPD ini terdiri dari beranda, tentang program, tujuan, petunjuk, materi, latihan, kriteria penilaian, cerpen pilihan, rujukan, penulis, dan contoh cerpen. Peserta didik diminta untuk melakukan *login* terlebih dahulu pada halaman utama.

Pada rancangan LKPD elektronik ini, terdapat delapan kompetensi dasar yang dimuat dalam delapan latihan. Judul setiap latihan adalah sebagai berikut. (1) Latihan memahami teks cerpen, (2) membedakan teks cerpen dengan teks lain, (3) mengklasifikasi teks cerpen, (4) mengidentifikasi kekurangan teks cerpen, (5) menangkap makna teks cerpen, (6) menyusun teks cerpen; (6 A) menentukan tokoh dan penokohan pada cerpen, (6 B) menentukan latar pada cerpen, (6 C) menentukan alur cerpen, (6 D) menyusun teks cerpen, (7) menelaah dan merevisi teks cerpen, dan (8) meringkas teks cerpen.

Secara garis besar, LKPD elektronik yang dikembangkan ini terdiri dari enam bagian yaitu sebagai berikut. memuat (1) Judul, mata pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, (2) Petunjuk belajar, (3) Informasi pendukung: materi tentang teks cerpen, langkah-langkah menulis cerpen, contoh-contoh cerpen, (4) Latihan-latihan, (5) Petunjuk kerja, dan (6) Kriteria penilaian.

*Self Evaluation* berupa evaluasi peneliti dibantu dengan kritik dan saran dari dosen pembimbing penelitian terhadap *paper based* yang telah dibuat. Hasil dari *self evaluation* adalah memperbaiki kesalahan teknis penulisan (tanda baca, ejaan, sapaan), bahasa pada produk disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta didik, menambahkan lagu-lagu dan video mengenai Dulmuluk dan Siti Zubaidah (beremas, Selendang Mayang, Patah Hati), memperbesar ukuran *paper based*, membuat kisi-kisi soal latihan, dan mengganti istilah rubrik penilaian menjadi kriteria penilaian.

Validasi terhadap LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Mei 2017 sampai dengan 7 Juni 2017. Validasi yang dilakukan mencakup tiga aspek yaitu aspek kelayakan materi, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan media.

Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi. Validator materi adalah Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi magister pendidikan bahasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Aspek penilaian terdiri dari 14 komponen dengan skala 1—5. Secara keseluruhan, dari skor maksimal 70, komponen kelayakan materi memperoleh skor 58.

Saran yang diberikan validator dari hasil *walktrough* adalah materi tentang mengklasifikasi teks cerpen perlu ditinjau agar tidak bertumpang tindih dengan menelaah atau menganalisis teks cerpen. Selain itu, latihan dan kriteria penilaian mengklasifikasi teks cerpen disesuaikan dengan materi yang telah diperbaiki. Pada latihan meringkas teks cerpen ditambahkan tabel struktur teks cerpen setelah tabel ide pokok.

Validasi kedua dilakukan oleh ahli bahasa. Validator bahasa adalah Dr. Subadiyono, M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi magister pendidikan bahasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Aspek penilaian terdiri dari 14 komponen dengan skala 1—5. Secara keseluruhan, dari skor maksimal 70, komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 56.

Saran yang diberikan oleh validator melalui *walktrough* adalah periksa kembali penggunaan kata singkatan untuk syair, berikan instruksi yang jelas terkait dengan membaca singkatan syair ke membuat teks cerpen. Kompetensi dasar, indikator, dan tujuan



pembelajaran letakkan pada setiap bagian latihan. Pada LKPD, berikan tahapan yang konkrit bukan sekedar perintah. Periksa kembali kriteria penilaian memahami teks cerpen.

Validasi ketiga dilakukan oleh ahli media. Validator media adalah Drs. Kasmansyah, M.Si. Beliau merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang mengajar pada program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Aspek penilaian terdiri dari 14 komponen dengan skala 1—5. Secara keseluruhan, dari skor maksimal 70, komponen kelayakan media memperoleh skor 65.

Saran yang diberikan validator dari hasil *walkthrough* adalah urutan menu diubah, setelah menu petunjuk, dilanjutkan menu materi, menu latihan, kemudian menu kriteria penilaian. Latar belakang layar sebaiknya jangan terlampaui mencolok, diganti dengan desain songket yang warnanya diatur tidak terlalu mencolok. Tulisan judul *header* “Belajar Menulis Teks Cerpen” ukurannya diperbesar untuk mempertegas produk. Gambar pada *header* dipindahkan ke sebelah kanan dan jangan ditutupi tulisan LKPD. Lagu diganti yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan penilaian para validator, LKPD elektronik *Belajar Menulis Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal* dinyatakan layak diujicobakan dengan perevisian sesuai saran dan komentar. Untuk itu, peneliti telah merevisi LKPD elektronik pengembangan ini sesuai saran dan komentar tersebut.

Pada tahap *one-to-one* ini diawali dengan memilih tiga orang peserta didik yang mewakili hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba *one-to-one* dilakukan pada tanggal 16 Juni 2017. Aspek yang dinilai terdiri dari 12 aspek dengan skala 1—5. Hasil uji coba *one-to-one* didapatkan rata-rata penilaian 53,3 dari skor maksimal 60.

Selanjutnya tahap uji coba *Small Group*. Tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal. Uji coba ini dilakukan pada delapan peserta didik kelas VII yang menggunakan tiga kriteria kemampuan peserta didik yang meliputi berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu dengan karakteristik yang berbeda seperti dari latar belakang keluarganya, suku dan lingkungan tempat tinggalnya.

Pada akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi lembar penilaian berupa penilaian mereka terhadap kepraktisan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba *small group* didapatkan nilai 52 dari skor maksimal 60.

Pada tahapan uji coba lapangan (*field test*), peserta didik mengerjakan soal *pretes* dan *postes* yang masing-masing terdiri atas satu kali unjuk kerja menulis teks cerpen berbasis

budaya lokal. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh informasi adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen berbasis budaya lokal.

Indikator peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) pretes dan postes. Nilai rata-rata pretes adalah 27,86, sedangkan nilai rata-rata postes adalah 50,93. Dengan demikian, terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah menggunakan buku teks hasil pengembangan yaitu 23,07.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik *Belajar Menulis Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal* ini merupakan LKPD yang digunakan sebagai pelengkap yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas, selain itu LKPD elektronik ini juga dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik di luar sekolah. Hal ini sesuai dengan fungsi LKPD menurut Prastowo (2012,p. 205): (a) sebagai bahan ajar yang dapat meminimalkan peran guru, namun lebih mengaktifkan peran peserta didik, (b) sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan, (c) sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, serta (d) mempermudah pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

LKPD elektronik ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Kehadiran LKPD elektronik ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam mempelajari materi teks cerita pendek.

LKPD elektronik ini juga dirancang secara sistematis. Menu-menu yang terdapat pada LKPD elektronik ini terdiri dari: (1) beranda, (2) tentang program, (3) tujuan, (4) petunjuk, (5) materi, (6) latihan, (7) kriteria penilaian, (8) cerpen pilihan, (9) rujukan, (10) penulis, dan (11) contoh cerpen.

Pada rancangan LKPD elektronik ini, terdapat delapan kompetensi dasar yang dimuat dalam delapan latihan. Judul setiap latihan adalah sebagai berikut. (1) Latihan memahami teks cerpen, (2) membedakan teks cerpen dengan teks lain, (3) mengklasifikasi teks cerpen, (4) mengidentifikasi kekurangan teks cerpen, (5) menangkap makna teks cerpen, (6) menyusun teks cerpen; (6 A) menentukan tokoh dan penokohan pada cerpen, (6 B) menentukan latar pada cerpen, (6 C) menentukan alur cerpen, (6 D) menyusun teks cerpen, (7) menelaah dan merevisi teks cerpen, dan (8) meringkas teks cerpen.

Setelah membuat rancangan produk berupa *paper based* melalui hasil analisis kebutuhan, dilakukan *self evaluation* oleh peneliti dan dosen pembimbing. Peneliti kemudian merevisi rancangan produk hasil *self evaluation* serta mengembangkan desain *paper based* menjadi *computer based*. Hasil desain *computer based* LKPD elektronik ini dinamakan prototipe.

Prototipe produk yang telah berbentuk *computer based* kemudian divalidasi oleh ahli. Validasi dalam penelitian ini mencakup tiga aspek, yaitu aspek kelayakan materi, bahasa, dan media. Setiap ahli memberikan penilaian, komentar, dan saran yang kemudian direvisi oleh peneliti.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, LKPD elektronik ini diberikan penilaian sebagai berikut. (1) Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran memperoleh skor 5 sebab telah sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar, (2) Kerelevanan materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4 sebab uraian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, (3) Kerelevanan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar memperoleh skor 4 karena kompetensi inti telah sesuai dengan kompetensi dasar, (4) Kerelevanan penggunaan media dengan tujuan dan materi memperoleh skor 5 sebab terdapat kesesuaian antara penggunaan media dengan tujuan dan materi, (5) Kerelevanan latihan dengan tujuan dan materi memperoleh skor 4 sebab latihan telah sesuai dengan tujuan dan materi, (6) Keorganisasian materi (runtut, logis, sistematis, mudah diikuti, tidak bertele-tele) memperoleh skor 5 sebab materi telah disusun dengan sangat baik, (7) Kekinian materi memperoleh skor 5 karena materi yang dimuat sangat baik, (8) Kecakupan materi memperoleh skor 4 karena telah mencakup kompetensi dasar, (9) Kedalaman materi memperoleh skor 4 sebab materi disusun dengan sistematis, (10) Ketepatan acuan (referensi) yang digunakan memperoleh skor 4 sebab materi diambil dari sumber utama, (11) Pemberian motivasi (verbal) dan daya tarik (warna dan gambar) memperoleh skor 5 sebab sangat memotivasi peserta didik, (12) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh skor 5 sebab disusun sesuai dengan analisis kebutuhan, (13) Kebenaran substansi materi, contoh teks, dan latihan memperoleh skor 4 sebab sumber materi valid, dan (14) Kerelevanan contoh dengan penjelasan memperoleh skor 4 sebab terdapat kesesuaian antara contoh dan penjelasan. Secara keseluruhan, dari skor maksimal 70, komponen kelayakan materi memperoleh skor 58. Artinya, kelayakan media LKPD elektronik yang dikembangkan termasuk kategori cukup valid.

Ahli bahasa memberikan penilaian sebagai berikut. (1) Ketepatan ejaan menurut ejaan bahasa yang berlaku (EBI) memperoleh skor 4 sebab telah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), (2) Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami memperoleh skor 4 sebab redaksi jelas dan mudah dipahami, (3) Ketepatan penggunaan contoh, noncontoh, metafora, analogi, dan sejenisnya memperoleh skor 3 sebab contoh masih kurang pada setiap tahapan menulis, (4) Kekomunikatifan penggunaan gaya bahasa memperoleh skor 4 sebab gaya bahasa sudah komunikatif, (5) Kesesuaian gaya bahasa

dengan sasaran (peserta didik memperoleh skor 4 sebab gaya bahasa telah sesuai dengan sasaran, (6) Keterbacaan (redaksi dan tanda baca) memperoleh skor 5 sebab penggunaan redaksi dan tanda baca telah sangat baik, (7) Ketepatan penggunaan gramatika (tata bahasa) memperoleh skor 4 sebab telah sesuai dengan tata bahasa, (8) Ketepatan pemilihan kata (sapaan, kata ganti) memperoleh skor 4 sebab telah sesuai dengan peserta didik, (9) Ketepatan kalimat/bahasa yang digunakan memperoleh skor 4 sebab penggunaan kalimat/bahasa telah tepat, (10) Kekonsistenan bahasa (bahasa yang digunakan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat) memperoleh skor 4 sebab bahasa yang digunakan konsisten, (11) Kejelasan bahasa petunjuk memperoleh skor 4 sebab petunjuk telah jelas, (12) Ketepatan penggunaan bahasa (bahasa yang digunakan tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan guru dan peserta didik) memperoleh skor 4 sebab penggunaan bahasa telah tepat, (13) Ketepatan kohesi dalam kalimat memperoleh skor 4 sebab kohesi dalam kalimat telah tepat, dan (14) Ketepatan koherensi antarparagraf memperoleh skor 4 sebab koherensi antarparagraf telah tepat. Secara keseluruhan, dari skor maksimal 70, komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 56. Artinya, kelayakan bahasa LKPD elektronik yang dikembangkan termasuk kategori cukup valid.

Ahli media memberikan penilaian sebagai berikut. (1) Kesesuaian variasi ukuran dan jenis huruf memperoleh skor 4 sebab ukuran dan jenis huruf sesuai serta tidak berlebihan, (2) Kesesuaian grafik (tabel, diagram, bagan) dengan tujuan dan isi materi memperoleh skor 5 sebab penggunaan grafik sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, (3) Kesesuaian visual (gambar, foto, sketsa) dengan tujuan dan isi materi memperoleh skor 4 sebab efek visual produk telah sesuai dengan tujuan dan materi, (4) Kualitas grafik (tabel, diagram, bagan) secara keseluruhan dalam bahan ajar memperoleh skor 5 sebab kualitas grafik sangat baik, (5) Kualitas visual (gambar, foto, sketsa) secara keseluruhan dalam bahan ajar memperoleh skor 4 sebab kualitas visual telah baik, (6) Ketepatan pemilihan huruf dalam bahan ajar yang digunakan memperoleh skor 5 sebab pemilihan huruf sudah sangat tepat, (7) Ketepatan pemilihan warna dalam bahan ajar yang digunakan memperoleh skor 4 sebab pemilihan warna sudah tepat dan tidak berlebihan, (8) Ketepatan pemilihan ilustrasi dalam bahan ajar yang digunakan memperoleh skor 5 sebab ilustrasi telah sangat tepat dengan materi, (9) Ketepatan pemilihan *icon* dalam bahan ajar yang digunakan memperoleh skor 5 sebab pemilihan *icon* sudah sangat tepat, (10) Kekonsistenan penggunaan huruf, warna, ilustrasi, *icon*, dan lain-lain memperoleh skor 5 sebab penggunaannya sudah sangat konsisten di setiap bagian, (11) Kemenarikan bahan ajar memperoleh skor 5 sebab bahan ajar sangat menarik bagi peserta didik, (12) Ketepatan urutan penyajian memperoleh skor 4 sebab setelah

menu petunjuk sebaiknya dilanjutkan menu materi, menu latihan, kemudian menu kriteria penilaian, (13) Kesesuaian interaktivitas (stimulus dan respons) memperoleh skor 5 sebab interaktivitas sangat sesuai bagi peserta didik, dan (14) Kemudahan navigasi memperoleh skor 5 sebab navigasi penggunaan produk sangat mudah. Secara keseluruhan, dari skor maksimal 70, komponen kelayakan media memperoleh skor 65. Artinya, kelayakan media LKPD elektronik yang dikembangkan termasuk kategori valid.

Setelah mendapatkan komentar dan saran dari para ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi. LKPD elektronik hasil revisi kemudian diuji coba kepraktisannya secara *one-to-one* dan *small group*. Hasil uji coba *one-to-one* didapatkan rata-rata penilaian 53,3 dari skor maksimal 60. Artinya LKPD elektronik praktis digunakan. Hasil uji coba *small group* LKPD elektronik juga dinyatakan praktis digunakan karena mendapatkan rata-rata penilaian 52 dari skor maksimal 60.

Dari hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* yang mengategorikan LKPD elektronik praktis, dilakukan uji coba lapangan (*field test*). Peserta didik diberikan soal pretes dan postes yang masing-masing terdiri dari satu soal unjuk kerja menulis teks cerpen berbasis budaya lokal. Berdasarkan hasil *field test*, diperoleh data adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen dari rata-rata 27,87 menjadi 50,93 (selisih 23,07).

Peningkatan ini terjadi karena peserta didik telah mengerjakan latihan menyusun teks cerpen pada LKPD elektronik *Belajar Menulis Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal*. LKPD tersebut memuat latihan yang disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. LKPD tersebut juga dilengkapi dengan ilustrasi teks cerpen yang relevan, materi singkat, tema-tema cerpen, petunjuk, gambar-gambar, lagu-lagu, video, kriteria penilaian, serta kompetensi yang harus peserta didik capai. Hal-hal tersebut dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks cerpen. Senada dengan pendapat Adam (2015,p. 4) menulis adalah proses dengan tahapan berbeda yang memerlukan perencanaan dan persiapan. Tahapan tersebut dapat dilakukan melalui latihan, bukan hanya dari teori yang didapat pada pendidikan formal.

Ghasemi (2011,p. 267) mengungkapkan bahwa menulis cerpen dapat membuat peserta didik peka terhadap makna tersirat dan tersurat pada teks. Selain itu, cerpen dapat menjadi materi untuk membaca pemahaman dan keterampilan menulis.

Keefektifan LKPD elektronik ini dipengaruhi oleh beberapa hal. Kelebihan LKPD elektronik ini adalah sebagai berikut. (1) LKPD elektronik ini dikembangkan dengan latihan yang disesuaikan dengan indikator dan kompetensi dasar secara langsung. (2) LKPD elektronik ini dilengkapi dengan contoh-contoh teks cerpen per bagian sehingga membantu

peserta didik agar dapat belajar menyusun teks cerpen per bagian. (3) LKPD elektronik ini dilengkapi dengan contoh teks cerpen yang berbasis budaya lokal, sehingga membantu peserta didik belajar dengan topik yang berada di sekitarnya. (4) LKPD elektronik ini dilengkapi dengan kriteria penilaian sehingga membantu guru dan peserta didik dalam proses penilaian. (5) LKPD elektronik ini dilengkapi dengan petunjuk pada setiap bagian sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan latihan. (6) LKPD elektronik ini lebih hemat dari segi pembiayaan karena tidak memerlukan biaya tambahan untuk mencetak dan memperbanyak.

Selain kelebihan, LKPD elektronik ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan dalam LKPD elektronik ini adalah sebagai berikut. (1) LKPD elektronik ini hanya dapat digunakan oleh peserta didik apabila terhubung dengan jaringan internet, jadi dibutuhkan persiapan perlengkapan yang mendukung pada setiap peserta didik. (2) LKPD elektronik ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik yang sudah memiliki kemampuan IT, bagi yang belum akan sedikit kesulitan saat menggunakan LKPD elektronik ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut. (1) Peserta didik dan guru membutuhkan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. (2) Rancangan bahan ajar yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan terdiri dari menu beranda, tentang program, tujuan, petunjuk, materi, latihan, kriteria penilaian, cerpen pilihan, rujukan, penulis, dan contoh cerpen. Terdapat delapan latihan yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang harus peserta didik capai. (3) Rancangan berupa *paper based* dilakukan *self evaluation* antara peneliti dan dosen pembimbing. Saran dari pembimbing dijadikan bahan revisi oleh peneliti sebelum produk diubah dari *paper based* ke *computer based*. (4) Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media LKPD elektronik *Belajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Budaya Lokal* dinyatakan valid digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik. Setelah divalidasi produk direvisi berdasarkan saran dari para ahli. (5) Produk yang telah direvisi, diuji coba secara *one-to-one* dan *small group*. Hasilnya, LKPD elektronik praktis digunakan. (6) Berdasarkan hasil *field test*, penggunaan LKPD elektronik *Belajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Budaya Lokal* memberikan efek potensial terhadap peningkatan keterampilan menulis teks cerpen bagi peserta didik. Indikator peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen

dilihat dari adanya perbedaan spesifik yaitu dari rata-rata pretes 27,87 menjadi 50,93 pada postes (selisih 23,07).

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, peneliti menyarankan beberapa hal berikut. (1) Bagi peserta didik, agar dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen dengan melakukan latihan terus menerus. (2) Bagi guru bahasa Indonesia, hendaknya terus memotivasi peserta didik agar menjadikan menulis sebagai hobi, khususnya menulis teks cerpen. (3) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan LKPD elektronik teks cerpen berbasis budaya lokal yang lebih luas cakupannya.

### Daftar Pustaka

- Adam, Ahmed Abdalla Saeed, (2015). *Developing EFL Learners' Narrative Writing Through Using Short Stories- the Case of Al-Baha University Students*. *EJELLS*, 3 (4):1-8.
- Akker, dkk.(1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Doedrecht,Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Anggraini, Tri Riya, (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas X SMA Negeri 2 OKU*. *Jurnal Didasoein Bahasa*, 1 (1):2-13.
- Arisalyati. (2014). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menulis Cerita Pendek dengan Strategi 3 M (meniru-mengolah, mengembangkan) pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Palembang*. Tesis, Palembang: FKIP Unsri.
- Arliyah, A. N. dan Ismono, (2015). *Development of Student Worksheet with Mind Mapping Oriented Using iMindMap Application for Atomic Structure and the Periodic System of Elements Topic*. *UNESA J. Chem. Educ.*, 4 (3): 508-515.
- Cuesta, L. dan Rincon, S, (2010). *Short story student-writers: active roles in through the use of e-portfolio dossier'*. *Columbian ALJ.*, (12):99-115.
- Darmadi, Hamid. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,
- Ghasemi, Parvin, 2011. *Teaching the Short Story to Improve L2 Reading and Writing Skills: Approaches and Strategies*. *IJAS.*, 4(18):265-273.
- Hanum, Seliya. (2014). *Pengembangan E-modul Materi Mendeskripsikan Bahan Bangunan Baja Berbasis Berpikir Kritis untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Tesis, Palembang: FKIP Unsri.
- Mahsun, (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*.
- Mulyati, Dewi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. Tesis, Palembang: FKIP Unsri.

- Nurhayati. (2010). Fungsi Bahasa sebagai Pengembang Budaya Bangsa yang Berkarakter
- dalam Kaitannya dengan Fungsi Pendidik. Dalam prosiding: *Seminar Idiosinkrasi Pendidikan Karakter Melalui Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. hlm. 150-159. ISSN 978-979-3075-79-2
- Nurhayati, Subadiyono, Suhendi, D., (2015). Dulmuluk Traditional Art Performance: Revitalization and Students' Appreciation. *Litera*, 14 (2): 229-238.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ramlawati, Liliyasi, Martoprawiro, M. A., dan Wulan, A.R. (2014). The Effect of Electronic Portfolio Assessment Model to Increase of Student's Generic Science Skills in Practical Inorganic Chemistry. *J. Educ. L.*, 8 (3):179-186.
- Soetopo, Sungkowo. (2004). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Terpadu Berbasis Kompetensi melalui Lembar Kerja Siswa. Disajikan dalam Seminar Isu Pembelajaran di SD, 2004, Dinas Pendidikan Muara Enim.
- Tessmer, Martin. (1998.) *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page.
- Jolly, Bolitho Tomlinson, Brian. (1999). *Materials Development in Language Teaching*. United Kingdom: Cambridge University Press.