

Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi Quizziz Terhadap Respon Siswa di Era Pandemi Pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMA Al-Ulum Medan

Rika Kartika¹, Muhammad Zulfansyuri Siambaton², dan Rahma Yani³

E-mail: rikakartika@fkip.uisu.ac.id¹, zulfansyuri@ft.uisu.ac.id², rahmayanitar23@gmail.com³

Universitas Islam Sumatera Utara

ABSTRAK

Kata Kunci :

Kelayakan LKPD, Quizziz, Teks Anekdote

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain terhadap lembar kerja peserta didik berbantuan aplikasi quizziz serta melihat hasil respon siswa di era pandemi pada materi teks anekdot kelas X SMA-AL-Ulum Medan. Metode penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif yaitu kepada 2 orang ahli materi, 2 orang ahli desain, 2 orang guru dan 48 siswa. Hasil validasi ahli materi adalah 92,5% dan ahli media adalah 90% dengan kriteria sangat baik. Hasil angket 2 orang guru diperoleh nilai sebesar 82,9% dengan kriteria sangat baik. Sementara, uji coba siswa berjumlah 48 orang yaitu sebesar 83,4% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk maka dapat disimpulkan produk Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) layak untuk diterapkan di lingkungan sekolah.

Key word:

Appropriateness, LKPD, Quizziz, Anecdote Text

ABSTRACT

This study aims to describe the feasibility carried out by material experts and design experts on student worksheets assisted by the quizziz application and see the results of student responses in the pandemic era on anecdotal text material for class X SMA-AL-Ulum Medan. This research method is this research using quantitative experimental research methods, namely to 2 material experts, 2 design experts, 2 teachers and 48 students. The results of material expert validation are 92.5% and media experts are 90% with very good criteria. The results of the questionnaire of 2 teachers obtained a score of 82.9% with very good criteria. Meanwhile, the student trial amounted to 48 people, namely 83.4% in the very good category. Based on the results of product validation and testing, it can be concluded that the Student Worksheet (LKPD) product is feasible to be applied in the school environment.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses memanusiakan manusia. Melalui pendidikan, manusia yang tidak tahu apa-apa menjadi tahu segalanya, manusia yang tidak bisa apa-apa menjadi bisa segalanya, juga manusia yang tidak beretika akan menjadi beretika. Melalui

pendidikan, manusia akan menemukan hal-hal baru yang dapat dikembangkan dan diperoleh untuk menghadapi tantangan yang ada sesuai dengan perkembangan zaman.

Diperlukan suatu proses yang mampu melibatkan banyak komponen pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Komponen tersebut harus mampu melatih keterampilan peserta didik dalam upaya meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan mereka yaitu: Keterampilan menyimak/mendengarkan, Keterampilan berbicara, Keterampilan membaca dan Keterampilan menulis. Keterampilan-keterampilan tersebut erat kaitannya dengan pembelajaran berbahasa dalam kehidupan sehari-hari karena antara satu dengan yang lainnya memiliki keterkaitan yang erat..

Fakta saat ini guru kurang memahami konsep dasar dalam pengembangan pembelajaran di dalam kelas. Salah seorang guru berdasarkan hasil wawancara mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas kurang efektif dikarenakan oleh penggunaan media adalah salah satu faktor berkurangnya minat belajar siswa, sehingga siswa tidak dapat belajar secara efektif dan efisien. Kemudian, adanya pandemi Covid-19 yang tengah mewabah di dunia yang dapat menyebabkan rendahnya mutu pendidikan di dunia. Proses pembelajaran dilakukan di rumah, segala aktivitas belajar mengajar untuk saat ini diadakan secara daring. Hal ini berdampak negatif yang dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran yang hanya diajarkan melalui buku paket dan tidak ada inovasi pembelajaran mandiri yang dibuat oleh seorang guru, sehingga pembelajaran itu akan sukar dipahami oleh siswa.

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". Penggunaan LKPD (Lembar kerja peserta didik) ditengah pandemi sangat dibutuhkan. LKPD tersebut dibutuhkan untuk mengasah kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang dikerjakan secara jarak jauh atau dari rumah. Hal ini akan menambah wawasan peserta didik dalam menjawab soal-saoal yang telah disediakan dalam LKPD.

Lembar kerja peserta didik yang akan dirancaang bersama dengan media yaitu penggunaan aplikasi Quizizz dalam membantu mengembangkan inovasi pembelajaran di era pandemi pada saat ini. Untuk itu peneliti berinisiatif untuk dapat membuat suatu produk yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang tengah dilakukan di era pandemi covid-19. Tidak hanya pada era covid-19 namun pembelajaran dengan menggunakan

media ini dapat juga dilakukan secara jarak jauh. Sehingga memudahkan siswa dalam memperoleh hasil pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi Quizizz terjadi respon siswa Di Era Pandemi Pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMA.

KAJIAN TEORI

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Karena menurut Andriani dalam Jurnal Belawati dkk (2013) “Dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), siswa dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. Dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), siswa pada saat yang bersamaan diberi materi dan tugas yang berkaitan dengan materi tersebut”.

Secara konseptual LKPD berperan terhadap proses pembelajaran, selain itu merupakan media pembelajaran supaya melatih daya ingat peserta didik, LKPD juga merupakan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Prastowo (2012:205) LKPD memiliki 4 fungsi sebagai berikut:

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

Teks adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang; (2) wacana tertulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudaryati (2009:106) yang menyatakan bahwa teks juga disebut wacana tulis, yaitu produk komunikasi tulis yang melibatkan penulis dan pembaca. Dalam hal ini Nababan (1987:64), juga berpendapat bahwa “Teks merupakan esensi wujud bahasa. Artinya, teks direalisasikan atau diwujudkan dalam bentuk wacana dan lebih bersifat konseptual. Tujuan penuangan sebuah teks harus mampu menyampaikan informasi, dan menggugah perasaan pembaca.

Istilah anekdot berasal dari bahasa Inggris *anecdote*, yang berarti lucu. Anekdot sering muncul sebagai refleksi terhadap kegelisahan masyarakat atas peristiwa atau fenomena sosial, ekonomi, hukum, maupun politik yang membelit pikiran sehingga tercipta imajinasi berkembang menjadi sebuah cerita. Damandjaja (dalam Fatimah, 2013) berpendapat bahwa anekdot adalah kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh yang benar-benar ada. Senada dengan

Muthiah (dalam Fatimah, 2013) yang menyatakan bahwa anekdot ialah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tak biasa. Pengalaman yang tidak biasa itu disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur si pembaca. Berbeda dengan Graham dan Rahmanuddin (2013:34) Menjelaskan bahwa teks anekdot adalah teks atau wacana yang berisi humor untuk bersenda gurau, menyindir, atau mengkritik secara tidak langsung serta macam kepincangan atau ketidakberesan yang tengah terjadi di masyarakat. Sementara itu Keraf (2010:142) dalam (Ahmad, 2017: 5), berpendapat bahwa “Anekdot adalah sebuah cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau hal lain.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Purba (2019:5) “Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa “Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini teknik pengumpulan yang dilakukan adalah menggunakan instrumen berupa angket untuk memperoleh data yang dibutuhkan yaitu kelayakan LKPD. Tahap awal yang dilakukan adalah dengan menyebarkan angket kepada validasi ahli materi dan desain. Setelah itu, data telah diperoleh kemudian dilanjutkan kepada respon guru dan respon siswa terhadap LKPD berbantuan Aplikasi Quizizz. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif yang menggambarkan respon siswa terhadap LKPD berbantuan Aplikasi Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan terdiri dari beberapa tahap yaitu tim ahli validasi materi, media dan diujicobakan kepada peserta didik. Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan membuat produk lembar kerja peserta didik berbantuan aplikasi quizizz kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Setelah itu, produk diujicobakan dengan cara

memberikan angket penilaian kepada pesesrta didik. Produk diujicobakan kepada siswa sebanyak 48 siswa.

1. Kelayakan LKPD pembelajaran

Lembar Kerja Peserta Didik yang telah dikembangkan divalidasi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah LKPD dinyatakan valid atau layak maka dilakukan uji coba pada siswa yaitu uji coba lapangan terbatas.

1.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil valiidasi ahli materi LKPD dilakukan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang kelayakan isi, kelayakan penyajian dan Bahasa. Validasi LKPD dilakukan oleh 2 orang dosen Bahasa Universitas Islam Sumatera Utara yaitu Dra. Hj. Rita, M.Pd., dan Dra. Nurismilida, M.Hum. Penilaian terhadap lembar kerja peserta didik dikembangkan digunakan untuk meningkatkan kualitas LKPD pada materi teks Anekdote..

- ❖ Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa aspek penyajian terhadap LPKD yang dikembangkan berbasis aplikasi quizziz termasuk dalam kriteria“sangat baik.” Berdasarkan hasil presentase kelayakan isis diperoleh bahwa sub komponen penyajian sebesar 91,5%.
- ❖ Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi terhadap LPKD yang dikembangkan berbasis aplikasi quizziz termasuk dalam kriteria“sangat baik.” Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen kelayakan isi adalah sebesar 91,3%.
- ❖ Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi terhadap LPKD yang dikembangkan berbasis aplikasi quizziz termasuk dalam kriteria“sangat baik.” Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen penilaian terhadap aspek tata bahasa adalah sebesar 94,6%.
- ❖ Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa aspek penggunaan terhadap LPKD yang dikembangkan berbasis aplikasi quizziz termasuk dalam kriteria“sangat baik.” Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen penggunaan memiliki presentasa rata-rata 93,75% dengan skor total adalah 92,5 %.

1.2 Data Hasil Validasi Ahli Desain

- ❖ Hasil validasi ahli materi telah dilakukan selanjutnya adalah memperoleh hasil validasi ahli desain yang dinilai oleh 2 dosen teknologi informatika Universitas Islam

Sumatera Utara yaitu bapak Satria Prayogi, S.T., M.Kom dan Khairuddin Nasution, S.T, M.Kom. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah LKPD khususnya pada desain. Penilaian dilakukan juga untuk dapat membuat tampilan sebuah LKPD berbentuk digital menarik untuk dipelajari.

- ❖ Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain LKPD berbantuan aplikasi Quizziz yang telah dikembangkan berada pada kriteria ‘baik’ dengan persentase rata-tara 92,10%. Hasil persentase diperoleh berdasarkan sub komponen yang berupa tampilan, desain isi, bahasa , kemudahan pengguna dan tipografi. Rata-rata nilai diperoleh dari ahli media pertama adalah 94,2% dan ahli media kedua adalah 90% Hal ini berarti menunjukan bahwa LKPD berbantuan aplikasi Quizziz telah layak digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran teks Anekdote.

Tabel 1

Penilaian Ahli Desain LKPD berbantuan Aplikasi Quizziz

No.	Sub Komponen	Skor rata-rata		Kriteria	
		ahli materi I (%)	ahli materi II (%)		
1.	Tampilan	100%	Sangat Baik	91,7%	Sangat Baik
2.	Desain isi	84,6%	Sangat Baik	86,5%	Sangat Baik
3.	Bahasa	100%	Sangat Baik	88,6%	Sangat Baik
4.	Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
5.	Tipografi	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
	Rata-rata	94,2 %	Sangat Baik	90%	Sangat Baik
	Total		92,10%		

2. Hasil Penilaian Guru terhadap LKPD berbantuan Aplikasi Quizziz

Hal selanjutnya yang dilakukan adalah penilaian oleh guru terhadap LKPD berbantuan aplikasi Quizziz dilakukan oleh 2 orang guru bahasa Indonesia SMA Al-Ulum Medan Ibu Yuli Novita Sari, M.Pd dan Ibu Endang Pristiwyaty, M.Pd. Penilaian LKPD ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam meningkatkan kualitas LKPD. Hasil penilaian berupa skor terhadap komponen-komponen pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil respon guru terhadap LKPD berbantuan aplikasi Quizziz yang dikembangkan memiliki total persentase 89,2 % dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti bahwa LKPD berbantuan aplikasi Quizziz yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran teks anekdot.

2.2 Hasil Uji Coba Siswa

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba siswa dilakukan terhadap 48 siswa SMA AL-Ulum Medan dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap LKPD yang dikembangkan dari kelemahan-kelemahan setelah dilakukan uji coba perorangan.

Hasil persentase rata-rata terhadap LKPD berbantuan aplikasi Quizziz Uji coba pada persentase keseluruhan adalah 83,4 dengan kriteria 'sangat baik' Hal ini berarti menunjukkan bahwa LKPD berbantuan aplikasi Quizziz yang dikembangkan perlu dilakukan sedikit revisi agar isi modul lebih mudah dipahami siswa..

Tabel 3

Data Uji coba siswa (48) terhadap LKPD berbantuan aplikasi Quizziz

No.	Indikator Penilaian	Skor rata-rata (%)	Kriteria
1.	LKPD ini membuat saya senang mempelajarinya	81,7%	Sangat Baik
2.	Penyajian soal-soal dalam LKPD dimulai dari yang mudah ke sukar dan dari yang konkret ke abstrak serta gambar yang menarik sehingga mudah mempelajarinya	91,8%	Sangat Baik
3.	LKPD ini membuat pertanyaan-pertanyaan berbasis HOTS	81,7%	Sangat Baik
4.	Penyajian LKPD ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain	92,1%	Sangat Baik
5.	LKPD ini memuat tes individu dan formatif yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya	81,2%	Sangat Baik

tentang materi teks anekdot		
6.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	Sangat Baik
7.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	Baik
8.	Dengan menggunakan LKPD ini membuat belajar saya lebih terarah	Sangat Baik
9.	Tampilan LKPD ini menarik	Baik
10	Dengan menggunakan LKPD ini dapat menambah keingitahuan terhadap teks anekdot	Sangat Baik
Jumlah rata-rata		83,4% Sangat Baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam pengembangan LKPD Berbantuan Aplikasi Quizziz pada materi teks Anekdote, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk LKPD Berbantuan Aplikasi Quizziz pada materi teks anekdot yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMA Al-Ulum memenuhi syarat dan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi kelayakan isi diperoleh Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen penyajian sebesar 91,5%. Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen kelayakan isi adalah sebesar 91,3%. Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen penilaian terhadap aspek tata bahasa adalah sebesar 94,6%. Berdasarkan hasil presentase kelayakan isi diperoleh bahwa sub komponen penggunaan memiliki presentase rata-rata 93,75% dengan skor total adalah 92,5 %.
2. Produk LKPD Berbantuan Aplikasi Quizziz pada materi teks anekdot yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMA Al-Ulum dilihat dari validasi Ahli Desain adalah kriteria 'baik' dengan persentase rata-rata 92,10%. Hasil persentase diperoleh berdasarkan sub komponen yang berupa tampilan, desain isi, bahasa, kemudahan

pengguna dan tipografi. Rata-rata nilai diperoleh dari ahli media pertama adalah 94,2% dan ahli media kedua adalah 90% .

3. Penggunaan LKPD Berbantuan Aplikasi Quizziz pada materi teks anekdot lebih efektif dari pada LKS yang digunakan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase rata-rata terhadap LKPD berbantuan aplikasi Quizziz Uji coba pada presentase keseluruhan adalah 83,4% dengan kriteria ‘sangat baik’.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tentunya tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari semua pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Sumatera Utara atas dana hibah yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2017. *“Keefektifan Model Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Peserta Didik Kelas X SMK Negeri Pinrang”*. Thesis : Universitas Negeri Makasar.
- Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan tinggi, Proyek pengembangan lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyanti dan Muddjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa dalam Menulisa Karya Ilmiah Berbasis Lokal Wisdom melalui Pendekata Genre Report dengan Media Video. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2), 18-24.
- Ernawati, Yeni. (2019). *“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Teks Fabel Berbasis Saintifik Untuk Siswa SMP Kelas VIII”* Universits Bina Darma Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 5. No. 2. E-ISSN : 2640-9145. P-ISSN : 2460-8734.
- Evi Nita, Ambarsari. 2017. Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V SDLB A Yaketunas.*Jurnal Teknologi Pendidikan (Volume 6 Nomor 6)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Fitri, Herma Sari. dkk. 2020. *“Pengembangan Alat Evaluasi Berbentuk Tes Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia Kelas IV SD Fadilah Tangerang”*. Prosiding Seminar Nasional pendidikan STKIP Kusuma Negara II. ISSN : 2716-0157.
- Gustina, Eka (2021) *“Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI”* Thesis : UIN Raden Intan Lampung.

- Hutagalung, A. L., & Nila Safina, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Rakyat Berbasis Sosiokultural pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 53-62.
- Kosasi, E. 2014. *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Masrurroh, N. 2018. “*Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X MA Miftahul Ulum Toabo Kecamatan Papalang Kabupaten Mamuju*”. Skripsi : Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Mulyasa. 2017. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Safina, N., & Rizki, M. (2022). Pengembangan LKPD Cerita Hikayat Bermuatan Toleransi pada Siswa SMA Kelas X. *Keguruan*, 10(1), 6-8.