



## Pengembangan LKPD Pada Materi Teks Cerita Pendek Siswa SMA Katolik 2 Kabanjahe Berbantuan Aplikasi *Quizizz*

Pita Epriani Br Sinuraya<sup>1</sup>, M. Oky Fardian Gafari<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,  
Sumatera Utara 20221

Korespondensi penulis: [pitaepriani@gmail.com](mailto:pitaepriani@gmail.com)

**Abstract.** *The purpose of this research is to explain the process of development, produce the product, and explain the effectiveness of the learner's work sheet (LKPD) assisted by the application of quizizz in the short story text in the students of the X class of Private Catholic High School 2 Kabanjahe. This type of research is research and development (R&D) with research design ADDIE development model consists of 4 main stages: Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are the lifts given to media experts, material experts, and pupils. The test subject is limited to students/I grade XI IPS 1 of 32 people. Data analysis techniques are quantitative descriptive of material experts, media experts and student respondents. The results of the validation of the expert of the material were 93.1, of the media expert was 96.73, and the student response was 91.98. The evaluation of LKPD's eligibility assessment of the application of quizizz on short story material for eleventh grade students by the experts of the materials, the media experts and the students obtained a total ratio of 93.92 who entered the category was very good. The result of this study was LKDP with the help of the quizizz application of short story materials for eleventennial students. Recommendations for further research are expected to develop LKPP by using other applications with broader and better material.*

**Keywords:** *Short Stories, LKPD, Quizizz*

**Abstrak.** 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 pengumpulan data yakni angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Subjek uji coba terbatas dilakukan kepada siswa/I kelas XI IPS 1 sebanyak 32 orang. 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. Hasil penelitian ini berupa LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* pada materi cerita pendek untuk siswa kelas XI. Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan aplikasi lain dengan materi yang lebih luas dan lebih baik.

**Kata kunci:** Cerpen, LKPD, Quizizz

### 1. LATAR BELAKANG

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 langkah-langkah 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 (Rahmi, dkk, 2023).

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 pembelajara yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan video.

Pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat mengatasi kualitas belajar yang dikarenakan adanya hambatan jarak, letak geogografis, dan waktu. Keuntungan menggunakan elerning yaitu memperkuat informasi, berfungsi sebagai fasilitator komunikasi, dan berfungsi sebagai media pembelajaran digital (Putri, 2021). Penelitian ini memberti alternatif untuk mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan *quizizz* pada materi teks cerpen. Keunggulan dari LKPD *quizizz* antara lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan dimana saja, lebih mudah dalam mengakses sumber belajar, dilengkapi dengan audio dan video dalam satu penyajian, siswa dapat terlibat dan aktif. Namun memiliki beberapa kekurangan seperti daya tahan baterai, ukuran layar, keterbatasan dukungan format dan keterbatasan memori (Rahayu, 2024).

Pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis teks. Menurut Mahsun (2013: 32) teks merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dengan struktur yang lengkap. Kegiatan menulis harus dikuasai oleh peserta didik salah satunya teks cerpen yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah atas kelas XI semester I. Teks cerpen adalah cerita rekaan yang menyajikan satu peristiwa atau masalah yang berpusat pada tokoh sentral. Cerpen dapat dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam, karena penggunaan kata-katanya sangat ekonomis sekitar 500-5000 kata. Cerpen juga memiliki cerita yang lebih ringkas dan fokus pada satu subjek atau tema. Lalu, cerpen biasanya berlangsung dalam satu latar dan alur yang sama sehingga konflik yang diciptakan juga akan lebih focus.

Pembuatan LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan terhadap LKPD yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, menghasilkan rencana LKPD yang sesuai dengan kebutuhan guru dan pesert didik. LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* juga memberikan pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan keterampilan atau aktivitas siswa dalam proses

pembelajaran. LKPD berbasis android ini dibuat dengan menggunakan *editor web* menggunakan *App Inventor*.

Untuk membuat LKPD pada materi teks cerpen memanfaatkan aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* adalah aplikasi untuk membantu tugas interaktif secara online yang membuat siswa tidak bosan pada saat pembelajaran. Lembar kerja peserta didik berbasis android ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dipahami dimanapun dan kapanpun serta memberikan sarana soal-soal dan prosedur-prosedur yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe. Selanjutnya wawancara dengan Ibu Sarianta Br. Sebayang, S.Pd., ditemukan beberapa masalah. Permasalahan tersebut antara lain Pertama, LKPD yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks. Kedua, LKPD yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam mengidentifikasi dan mendemonstrasikan nilai-nilai yang terdapat pada teks cerpen. Ketiga, LKPD yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keempat, siswa kurang menguasai dalam mengerjakan LKPD mengidentifikasi nilai-nilai pada teks cerpen.

Dalam penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu minat siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil dari analisis peneliti pada guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe ditemukan bahwa disekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar cetak, yaitu buku teks dan LKS yang terdiri dari beberapa materi. Dalam penggunaan LKPD guru masih banyak menjelaskan materi berdasarkan isi yang terdapat dalam bahan ajar cetak tersebut. Sehingga, LKPD yang digunakan tidak efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik, sehingga membuat minat dan motivasi berkurang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran LKPD perlu dilakukan di sekolah ini sebab ini dapat menjadi solusi bagi guru dan siswa.

LKPD yang digunakan di kelas X SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe masih belum memenuhi standar kelayakan sehingga minat siswa dapat terbilang masih rendah. Dalam hal ini, tentunya minat belajar siswa dapat terbilang rendah dan mereka merasa bosan dan mereka merasa bosan melihat tampilan LKPD yang ada, sehingga diperlukan adanya perbaikan dari LKPD yang sudah ada menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Teks Cerita Pendek Di Kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe Berbantuan Aplikasi *Quizizz*”**

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **A. Lembar Kerja Peserta Didik**

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. 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.

Selain itu, Sapitri (2022) mengatakan LKPD merupakan paduan siswa yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKPD juga berupa paduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun paduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk paduan eksperimen atau demonstrasi.

Menurut Andi Prastowo (2014 : 270) menyatakan tujuan penyusunan LKPD memiliki 4 poin yakni menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa dalam berintraksi dengan materi yang di sampaikan, menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, melatih kemandirian belajar siswa, dan memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa.

Sementara itu, fungsi LKPD yakni sebagai bahan ajar yang meminimalkan peran guru namun lebih mengaktifkan siswa, sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, sebagai bahan ajar yang ringkas dan banyak tugas-tugas untuk berlatih mengembangkan keterampilan siswa, dan memudahkan proses pelaksanaan pembelajaran kepada siswa (Setiawan, 2023).

Bahan ajar memiliki unsur yang lebih sederhana dari pada modul, namun lebih kompleks dari pada buku. LKPD memiliki unsur-unsur yang terdiri dari judul, petunjuk belajar, komponen dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas-tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Selain itu Purwasi (2020) menyatakan unsur-unsur LKPD secara umum yang terdiri dari judul, mata pelajaran, semester, dan tempat, petunjuk pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, indikator, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah kerja, serta penilaian.

LKPD tidak terlepas dari rangkaian tahap yang harus dilakukan dalam penyusunannya. Adapun langkah penyusunan LKPD terdiri dari melakukan analisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan LKPD, menentukan judul LKPD, dan penulisan LKPD (Elviani, 2023).

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 di lengkapi petunjuk untuk mengerjakannya.

## **B. Teks Cerita Pendek**

Menurut Nisak, dkk (2023), cerita pendek merupakan salah satu karya sastra yang memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi. Dalam cerita pendek, kita akan banyak menemukan berbagai karakter tokoh, baik protagonis maupun antagonis. Keduanya merupakan cerminan nyata dari kehidupan di dunia. Namun, dari karakter tokoh tersebut kita dapat menemukan nilai-nilai kehidupan, yaitu perbuatan baik yang harus kita tiru dan perbuatan buruk yang harus kita jauhi.

Menurut Jamaludin, dkk (2023) terdapat enam nilai dalam cerita pendek yaitu:

1. Nilai Budaya yakni nilai yang diambil dari budaya yang berkembang secara turun-menurun di masyarakat (berhubungan dengan budaya Melayu) Ciri khas nilai-nilai budaya dibandingkan nilai lainnya adalah masyarakat takut meninggalkan atau menentang nilai tersebut karena “takut” sesuatu yang buruk akan menyimpannya.
2. Nilai Moral yakni nilai yang berhubungan dengan masalah moral. Pada dasarnya nilai moral berkaitan dengan nasihat-nasihat yang berkaitan dengan budi pekerti, perilaku, atau tata susila yang dapat diperoleh pembaca dari cerita yang dibaca atau dinikmatinya.
3. Nilai Agama/Religi yakni nilai yang berhubungan dengan masalah keagamaan. Nilai religi biasanya ditandai dengan penggunaan kata dan konsep Tuhan, makhluk gaib, dosa-pahala, serta surga-neraka.
4. Nilai Pendidikan/ Edukasi yakni nilai yang berhubungan dengan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang/kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan
5. Nilai Estetika yakni nilai yang berhubungan dengan keindahan dan seni.
6. Nilai Sosial yakni nilai yang berhubungan dengan kehidupan di dalam masyarakat. Biasanya berupa nasihat-nasihat yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Indikasi nilai sosial dikaitkan dengan kepatuhan dan kepatantasan bila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### C. Aplikasi Quizizz

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Mei, Ju dan Adam (dalam Priyanti et al., 2019) adalah *quizizz* sebagai platform digital untuk membantu penguasaan siswa dalam membaca adalah kegiatan kelas multi-pemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih keterampilan membaca bersama dengan menggunakan ponsel mereka seperti tablet, Ipad, atau bahkan Smartphone.

Menurut Santy (2023), Quizizz adalah aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan dapat disesuaikan. Selain dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, Quizizz juga merupakan alat yang menarik dan menyenangkan untuk menilai pembelajaran. Salsabila et al., 2020 menyatakan kegiatan pembelajaran di rumah dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Karena itu, guru sekarang dapat menggunakan media pembelajaran yang mudah diakses dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Rizkiansyah (2024) menyatakan bahwa Quizizz menyediakan beberapa fasilitas yaitu membuat quiz dimana materi soal dan tingkat kesukarannya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Setelah guru membuat soal quiz, peserta didik diminta untuk memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru dimana kode tersebut digunakan untuk masuk ke kelas yang sudah ditentukan. Saat jawaban yang di pilih salah maupun benar, akan tersedia animasi yang lucu. Dengan media Quizizz para pendidik dapat mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan para peserta didik karena guru dapat mengontrol dan mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa pada setiap soal kuis, setelah itu guru juga dapat mengunduhnya sebagai lembar kerja *excel*

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*). Menurut Sugiyono (2019:297) *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Desain penelitian menggunakan model ADDIE. Model pengembangan tersebut memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu, tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan produk awal (*design*), tahap pengembangan produk (*development*), tahap implementasi produk (*implementation*), dan tahap evaluasi produk (*evaluation*). Kelima tahap dalam model ADDIE, perlu dilakukan secara sistematis. Dalam pengembangan LKPD ini, langkah-langkah penelitian yang dilakukan dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu pengembangan (*Development*).

Subjek yang digunakan untuk uji coba terbatas yakni peserta didik SMA Swastra Katolik 2 Kabanjahe. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yakni deskriptif dengan menginterpretasikan hasil perolehan angket. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, dan ahli media. Selanjutnya data yang diperoleh akan dikualifikasikan dengan mencari persentasi seluruh aspek dengan menggunakan rumusan skala liket. Persentasi diperoleh dengan cara menjumlahkan keseluruhan skor, kemudian dibagi dengan nilai tertinggi responden.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Proses Pengembangan LKPD Berbantuan *Quizizz* Dengan Materi Cerita Pendek Untuk Siswa Kelas XI**

Hasil utama dari penelitian ini adalah LKPD berbantuan *quizizz* dengan materi cerita pendek untuk siswa kelas XI. Menurut Munadir (2006:249) mengatakan bahwa LKPD yang baik adalah yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran.

1. Pengembangan LKPD berbantuan *quizizz* dengan materi cerita pendek untuk siswa kelas XI

Pengembangan LKPD berbantuan *quizizz* dengan materi cerita pendek untuk siswa kelas XI terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analisis* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahap *analisis* merupakan tahap analisis kebutuhan. Adapun komponen yang dianalisis adalah sebagai berikut:

- a) Analisis Awal

Analisis kebutuhan ini mengacu pada kondisi yang ada di lapangan. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah Lembar Kerja Peserta Didik dengan materi teks cerita pendek berbantuan aplikasi *quizizz* pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe memang perlu dikembangkan atau tidak. Analisis awal dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang adanya Lembar Kerja Peserta Didik dengan materi teks cerita pendek berbantuan aplikasi *quizizz* pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa belum adanya Lembar Kerja Peserta Didik dengan materi teks cerita pendek berbantuan aplikasi *quizizz* pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe. Alasan mengapa guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini belum menggunakan LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* yaitu kurang

memahami dalam penggunaan media pembelajaran dan proses pembuatannya cukup memakan waktu yang lama.

Guru masih menggunakan alat bantu konvensional yaitu papan tulis dan buku paket. Guru masih berpatokan pada papan tulis dan buku dalam memberi siswa latihan atau soal-soal tentang materi yang diajarkan. Efek yang didapat oleh siswa di kelas tanpa menggunakan media pada saat proses belajar mengajar yaitu kebanyakan siswa yang cepat bosan, mengantuk dan tidak ada semangat dalam mendengarkan materi yang sedang diajarkan di kelas

a) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan dengan melakukan wawancara kepada peserta didik.. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik di SMA Swasta katolik 2 Kabanjahe sudah memiliki *Handphone* dan sangat familiar dengan *gadget* dan komputer. Selain itu peserta didik juga sudah terbiasa mengakses internet, hal lain pihak sekolah juga telah memfasilitasi *wifi* untuk digunakan oleh siswa/I serta kondisi sekolah yang terletak di pusat kota sehingga akses internet mudah dijangkau.

b) Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi bagian-bagian penting dan utama yang akan ditampilkan dan disusun secara sistematis serta relevan yang akan masuk pada LKPD berbantuan aplikasi *quizizz*. Adapun konsep yang masuk ke dalam pengembangan LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerita pendek pada siswa kelas XI

c) Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying instructional objectives*)

Tujuan pembelajaran dikhususkan pada peningkatan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca serta mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

Tahap kedua adalah desain atau perancangan. Pada langkah perancangan (*design*) disusun LKPD sebagai berikut: Menyusunan kebutuhan LKPD yang disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Menyusunan judul-judul LKPD yang ditentukan berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Adapun judul-judul LKPD pada penelitian ini yaitu: definisi teks cerpen, nilai-nilai kehidupan dalam teks cerpen, dan contoh teks cerpen. Terakhir adalah

penulisan draf LKPD yang dilakukan dengan langkah-langkah, yaitu perumusan kompetensi dasar yang harus dikuasai, menentukan bentuk penilaian, dan penyusunan materi.

Setelah *prototype* selesai dibuat selanjutnya masuk ketahap tiga yaitu *develop*. Pada tahap ini *prototype* LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi dan media selanjutnya LKPD berbantuan *quizizz* dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan kepada peserta didik sebagai pengguna LKPD di kelas XI berjumlah 32 orang siswa. Setelah tahap *develop* dilaksanakan dapat dilanjutkan pada tahap *implementation*. Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan pemberian LKPD berbantuan aplikasi *quizizz* kepada peserta didik.

Lembar kerja peserta didik dijalankan pada situasi yang nyata di kelas. Adapun tahap-tahap implementasi LKPD cerita pendek berbantuan *quizizz*:

- 1) Persiapan Pengaturan Waktu: Dalam pengaturan waktu, pertama yang dilakukan adalah menentukan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan menggunakan LKPD dan *Quizizz* serta persiapan media: mempersiapkan perangkat teknologi yang diperlukan (komputer/laptop/tablet/smartphone) dan memastikan koneksi internet stabil.
- 2) Pelaksanaan: Guru mata pelajaran bahasa Indonesia memberikan penjelasan dengan mengaitkan materi sebelumnya atau mengajukan pertanyaan yang relevan untuk menarik minat siswa. Dalam tahap ini, guru menjelaskan manfaat penggunaan LKPD dan *Quizizz* dalam pembelajaran cerita pendek. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setehnya guru meminta siswa membaca cerita pendek yang telah dipilih secara individu atau berkelompok. Terakhir adalah pelaksanaan kuiz di *Quizizz*: Siswa login ke *Quizizz* menggunakan kode yang diberikan oleh guru. Selanjutnya siswa mengerjakan siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah disiapkan, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan cerita pendek. Dalam pengerjaan LKPD tersebut, guru memantau jawaban siswa secara real-time dan memberikan feedback langsung melalui platform.
- 3) Evaluasi dan Refleksi: Pada tahap ini guru meminta siswa mempresentasikan hasil pekerjaan mereka, baik secara individu kemudian guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa, mendiskusikan jawaban yang benar, dan

mengklarifikasi kesalahpahaman. Setelah LKPD berbantuan *quizizz* dilaksanakan, maka tahap terakhir dalam pengembangan adalah evaluasi.

## **B. Produk LKPD Berbantuan Aplikasi *Quizizz***

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbantuan aplikasi *Quizizz* adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi, dalam hal ini topik cerita pendek, secara lebih menarik dan efektif. Adapun LKPD adalah dokumen yang berisi serangkaian tugas atau latihan yang harus diselesaikan oleh siswa. LKPD dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik melalui latihan dan penerapan konsep. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2009) yang menyatakan bahwa LKPD merupakan panduan bagi siswa untuk melaksanakan proses penyelidikan terhadap satu masalah.

Dalam proses pengembangan LKPD dengan materi cerita pendek kelas XI SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe, LKPD disusun berdasarkan RPP yang sudah tersedia sejak awal oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta yang sudah dikembangkan dan digunakan untuk siswa kelas XI. Pengembangan LKPD juga dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran dikhususkan pada peningkatan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca serta mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek. Dalam proses validasi butir soal yang tercantum pada LKPD, peneliti melibatkan dua pakar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang juga merupakan pengajar mata kuliah Bahasa Indonesia pada Fakultas Ilmu Pendidikan Fakultas Pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Pakar ini memberikan penilaian pada tiga aspek yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

Pada aspek kelayakan isi, kedua pakar memberikan skor penilaian dengan rata-rata 92 yang berarti LKPD yang dikembangkan adalah sangat baik. Pada aspek kelengkapan penyajian, kedua pakar juga memberikan rata-rata skor 91,05 yang juga berarti LKPD yang dikembangkan sangat baik. Selanjutnya pada aspek kelayakan bahasa, pakar juga memberikan penilaian sangat baik dengan skor 96,5. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari pakar materi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD dengan materi cerita pendek untuk siswa kelas XI ada pada kategori sangat baik dengan skor 93,1 dan sudah layak digunakan untuk selanjutnya disajikan dengan menggunakan bantuan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif. Siswa

dapat menjawab soal-soal yang diberikan dalam bentuk permainan yang menarik, baik secara individu maupun kelompok.

Dalam proses menyajikan LKPD dengan materi cerita rakyat pada siswa kelas XI dengan bantuan media belajar aplikasi *quizizz*, dilakukan juga penilaian oleh ahli media untuk mengukur kelayakan tampilan dan performa aplikasi *quizizz* yang berisi LKPD dengan materi cerita rakyat bagi siswa kelas XI. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media adalah terdiri dari tiga aspek, antara lain: aspek ukuran LKPD, aspek desain tampilan, dan aspek desain isi. Dari tiga aspek tersebut diperoleh skor 100 untuk aspek ukuran yang berarti ukuran LKPD sudah sangat baik. Untuk aspek desain tampilan, ahli media memberikan skor 91,4 yang berarti LKPD pada aplikasi *quizizz* sudah memiliki tampilan yang sangat baik. Terakhir pada aspek desain isi ahli media memberikan skor 98,8 yang berarti LKPD materi cerita rakyat pada kelas XI berbantuan aplikasi *quizizz* sudah sangat baik. Adapun rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media untuk ketiga aspek tersebut adalah 96,73 yang berarti media LKPD cerita rakyat berbantuan aplikasi *quizizz* sangat baik dan layak untuk digunakan.

Untuk lebih mendapatkan hasil mengenai kelayakan LKPD dengan materi cerita rakyat bagi siswa kelas XI berbantuan aplikasi *quizizz* diadakan juga pengambilan respon peserta didik sebagai pihak yang akan menggunakan produk penelitian ini. Ada tiga aspek yang dinilai yakni aspek rekayasa perangkat, desain dan komunikasi visual. Pada aspek rekayasa perangkat diperoleh skor 90,47. Pada aspek desain diperoleh rata-rata skor 92,97 dan pada aspek komunikasi visual juga diperoleh rata-rata skor 92,5. Dari keseluruhan aspek tersebut diperoleh rata-rata skor untuk respon peserta didik adalah 91,98 yang berarti respon peserta didik sangat baik dalam penggunaan produk penelitian ini.

Dalam penelitian ini adapun keunggulan menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran cerita pendek adalah 1) interaktif dan menarik: *Quizizz* membuat proses pembelajaran lebih menarik karena berbasis permainan. Hal ini meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa; 2) *Feedback Instan*: Siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab soal, sehingga mereka dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan memahami kesalahan mereka; 3) *Monitoring kemajuan*: Guru dapat memonitor kemajuan dan pemahaman siswa secara real-time melalui laporan yang disediakan oleh *Quizizz*; 4) *Fleksibilitas*: *Quizizz* dapat digunakan di dalam kelas maupun sebagai tugas rumah, sehingga fleksibel dalam penerapannya.

Adapun langkah-langkah menggunakan LKPD berbantuan *quizizz* adalah guru menyiapkan materi pembelajaran cerita pendek yang mencakup elemen-elemen cerita (tema, alur, tokoh, latar, dan amanat). Materi dapat berupa teks cerita pendek, analisis elemen cerita, dan contoh-contoh pertanyaan. LKPD disusun dengan menyertakan tujuan pembelajaran,

instruksi penggunaan *Quizizz*, serta soal-soal latihan yang mengacu pada materi cerita pendek. Sedangkan untuk pembuatan kuis di *quizizz*, guru membuat kuis di *Quizizz* berdasarkan materi yang telah disiapkan. Kuis bisa berisi pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, atau jenis soal lainnya yang sesuai.

Dalam pelaksanaannya, siswa mengerjakan kuis melalui perangkat mereka (komputer, tablet, atau smartphone). Kuis dapat dilakukan secara sinkron (real-time) atau asinkron (sesuai jadwal masing-masing siswa). Setelah kuis selesai, guru dapat mengevaluasi hasil dan memberikan umpan balik kepada siswa. Laporan dari *Quizizz* membantu guru dalam menganalisis pemahaman siswa.

### C. Efektivitas LKPD Berbantuan Aplikasi *Quizizz*

Kelayakan LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI diketahui melalui tahap analisis terhadap penilaian oleh para ahli. Namun demikian LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI yang dikembangkan masih memiliki beberapa kelemahan seperti *link* LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI hanya dapat diakses jika terdapat koneksi internet, keberhasilan pengguna LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI tergantung pada motivasi dan kemandirian peserta didik. Sedangkan kelebihan dari LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI yaitu memberikan *future* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat baik *mobile* maupun *desktop* serta memberikan motivasi siswa/I untuk secara mandiri mencari menyelesaikan lembar kerja peserta didik.

Dilihat dari hasil kuis yang diperoleh oleh peserta didik, ditemukan bahwa bahwa 97,5% dengan kategori Sangat Baik, dan semua siswa telah mencapai nilai kelulusan minimum. Maka dari LKPD berbantuan *quizizz* dengan materi cerita pendek untuk siswa kelas XI dikatakan efektif untuk digunakan oleh siswa/I di SMA Swasta Katolik 2 Kabanjahe.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI telah berhasil dikembangkan. LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI terdiri dari halaman beranda, materi LKPD yang berisi soal-soal mengenai materi cerita pendek, dan penilaian LKPD.
2. Dalam penelitian dan pengembangan ini juga dilakukan penilaian kelayakan LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI yang dilakukan

oleh ahli materi, ahli media dan peserta didik sebagai pengguna LKPD. Aspek yang dinilai antara lain aspek Aspek Kelayakan Isi, Aspek Kelayakan Penyajian, Aspek Kelayakan Bahasa, Ukuran LKPD, Desain Tampilan, Desain Isi, Rekayasa Perangkat, Desain Pembelajaran, Komunikasi Visual

3. Hasil penilaian kelayakan LKPD berbantuan *quizizz* dengan 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. Sehingga LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI layak untuk digunakan.
4. Hasil efektivitas LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI berdasarkan rekapitulasi data hasil latihan soal siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan presentasi kelulusan secara klasikal sebesar 97,5%. Siswa mampu mengikuti dan memahami isi materi dan menjawab latihan soal dengan baik. Oleh karena itu LKPD dengan materi cerita pendek berbantuan *quizizz* bagi siswa kelas XI efektif untuk digunakan.

## DAFTAR REFERENSI

- Andi Prastowo. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis. Jakarta: Kencana Prenamedia Grup.
- Elviani, N. P. Y. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital ICT Pada Penyusunan LKPD Interaktif (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Jamaludin, Z., Sumbi, A. K., & Bolo, K. F. (2023). Kemampuan menemukan nilai-nilai dalam cerpen dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning pada siswa kelas X SMAN 1 Kecamatan Inerie Kabupaten Ngada tahun ajaran 2022/2023. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6), 6464-6483.
- Lovandri Dwanda Putra, & Suci Zhinta Ananda Pratama. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329. Retrieved from <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005>
- Nisak, I. C., & Mahardika, A. U. (2023). Kumpulan Kritik Sastra Cerpen Karya Putu Wijaya. Yogyakarta: Alinea.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz towards the eleventh-grade English students' reading comprehension in mobile learning context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80.
- Purwasi, L. A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 894-908.

- Putri, V. D. (2021). Aplikasi daring QUIZIZZ sebagai solusi pembelajaran menyenangkan di masa pandemik Covid-19. *Linggau Journal Science Education*, 1(2), 8-22.
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran: Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan: UMSU Press.
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran informatika kelas VII SMP N 7 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 707-711. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6502>
- Rizkiansyah, M. D. (2024). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran PAI Fase E (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Santy Handayani, D. N. H., & Astuti, S. P. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50–56. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i2.448>
- Sapitri, N. K. I., Ardana, I. M., & Gunamantha, I. M. (2022). Pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah dengan pendekatan 4C untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 24-32.
- Setiawan, N. (2023). Pemanfaatan bahan ajar dalam peningkatan motivasi belajar siswa di madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 85-104. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.223>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.