

**QUALITY OF E-LKPD BASED OF ANDROID
IN WRITING SHORT TEXT FOR CLASS XI STUDENTS
OF SENIOR HIGH SCHOOL**

Chintya Gusti Yulanda¹, Mangatur Sinaga², Silvia Pertamasari³

e-mail: chintya.gusti0432@student.unri.ac.id¹, mangatur.sinaga83162@gmail.com²,

silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id³

Contact person: 081314647300

*Indonesian Literature and Language Education Study Program
Department Of Language and Arts Education
Faculty Of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *Research on the Quality of Electronic - Student Worksheets (E-LKPD) based on android aims to determine the quality of products in the form of Electronic - Student Worksheets which are used as media for teaching materials that can assist students in developing short stories texts. That way, students tend to have no difficulty in the learning process of short story writing skills. This android-based E-LKPD can also help teachers to measure the ability of students in writing short stories with interesting and latest learning media. This research is research and development (R&D). The data analysis technique used is quantitative description. The results showed that the Electronic-Student Worksheet writing android-based short stories was appropriate to be used as a companion to teaching materials. The validation results from media experts stated that E-LKPD writing short stories based on android was feasible to use with a percentage of 88.3%, while from linguists it reached a feasibility with a percentage of 88.6%. The feasibility test of field experts got a percentage of 93.3% and the trial on class XI students of SMAN 1 Bangkinang was obtained with a percentage of 88.5%.*

Key Word: *Quality, E-LKPD, Writing Short Stories*

KUALITAS E-LKPD BERBASIS *ANDROID* DALAM MENULIS TEKS CERPEN BAGI SISWA KELAS XI SMA

Chintya Gusti Yulanda¹, Mangatur Sinaga², Silvia Pertamasari³

e-mail: chintya.gusti0432@student.unri.ac.id¹, mangatur.sinaga83162@gmail.com²,

silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id³

Contact person: 081314647300

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Riau

Abstrak: Penelitian Kualitas Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *android* ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk berupa Elektronik - Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan sebagai media bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan teks cerpen. Dengan begitu, peserta didik cenderung tidak kesulitan ketika proses pembelajaran keterampilan menulis teks cerpen. E-LKPD ini berbasis *android* juga dapat membantu guru untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam materi menulis teks cerpen dengan media pembelajaran yang menarik dan terbaru. Penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan (R&D). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik menulis teks cerpen berbasis *android* layak digunakan sebagai pendamping bahan ajar. Hasil validasi dari ahli media menyatakan E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android* layak digunakan dengan persentase 88,3%, sedangkan dari ahli bahasa mencapai kelayakan dengan persentase 88,6%. Uji kelayakan ahli lapangan mendapatkan persentase sebesar 93,3% dan uji coba pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Bangkinang diperoleh dengan persentase sebesar 88,5%.

Kata Kunci: Kualitas, E-LKPD, Menulis Teks Cerpen

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan bahasa dan sastra Indonesia sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pemerintah menghendaki terwujudnya suasana yang menarik agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya, salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa adalah menulis. Keterampilan menulis sangat dibutuhkan dalam kehidupan yang modern ini. Menulis merupakan wujud kemahiran berbahasa yang memiliki manfaat besar bagi kehidupan manusia, khususnya siswa. Dengan menulis siswa dapat menuangkan segala keinginan hati, sindiran, kritikan dan lainnya. Tulisan yang baik dan berkualitas merupakan manifestasi dan keterlibatan aktivitas berpikir atau bernalar yang baik. Hal ini dimaksudkan bahwa seorang penulis harus mampu mengembangkan cara-cara berpikir rasional. Pada saat melakukan aktivitas menulis, siswa dituntut berpikir untuk menuangkan gagasannya berdasarkan pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki secara tertulis.

Salah satu pembelajaran yang tidak pernah lepas dari kegiatan menulis adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis teks. Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pasti selalu berhubungan dengan salah satu atau bahkan lebih aspek keterampilan berbahasa. Ada banyak materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang melakukan kegiatan menulis, salah satunya ialah materi menulis cerpen.

Realita saat ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen belum optimal dikuasai oleh siswa. Mereka menganggap bahwa menulis cerpen merupakan sesuatu yang mudah untuk dilakukan sehingga sering dipandang kurang penting. Permasalahan lainnya yaitu pada proses pembelajaran di kelas. Terdapat aspek yang mempengaruhi dan memiliki peran penting dalam ketercapaian pembelajaran salah satunya yaitu aspek penilaian. Penilaian sebagai salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh guru. Penilaian dalam kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Standar Penilaian bertujuan untuk menjamin (1) perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian, (2) pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya, dan (3) pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif.

Dalam kegiatan pembelajaran akan selalu ada proses evaluasi atau penilaian kegiatan pembelajaran, begitu juga dengan materi menulis teks cerpen. Proses evaluasi tersebut merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan kualitas pendidikan di semua negara khususnya Indonesia. Hal ini dijelaskan dalam UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Bab XVI tentang Evaluasi, Akreditasi dan Sertifikasi pada Pasal 57 Ayat 1 "Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak – pihak yang berkepentingan."

Fenomena yang terjadi saat ini guru masih saja mengalami kesulitan bahkan kurang mengerti bagaimana membuat LKPD yang menarik untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. LKPD yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional. Belum ada inovasi terbaru oleh guru dalam menciptakan LKPD khususnya pada materi menulis cerpen. Guru belum mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pendidikan. Salah satu teknologi informasi dalam proses pembelajaran yang sedang berkembang pesat penggunaannya saat ini adalah android.

Pembelajaran melalui android dapat mengatasi kesulitan belajar yang dikarenakan adanya hambatan jarak dan waktu. Adanya perangkat pembelajaran berbasis android dapat memudahkan siswa mengakses media pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi inovasi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks cerpen. Produk yang ingin dicapai oleh peneliti dari pengembangan E-LKPD menulis teks cerpen ini berupa produk E-LKPD berbasis android. Penelitian ini diharapkan agar dapat menghasilkan suatu tes hasil belajar yang lebih menarik dan interaktif serta mudah di akses oleh peserta didik. Sehingga penelitian ini sangat penting untuk dijalankan dalam rangka menjadi bagian dari solusi permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik. Jadi penulis berharap pengembangan E-LKPD ini menjadi temuan baru tentang materi menulis teks cerpen, dan semoga produk pengembangannya bisa bermanfaat.

KAJIAN TEORITIS

E-LKPD merupakan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone*. Pengembangan E-LKPD merupakan suatu proses pembuatan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone*, (Rizqi Haqsari, 2014:19).

Menurut Trianto (dalam Vivi, 2021:3) mengemukakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan siswa dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. sedangkan (Putriyana et al., 2020) (Umriani, 2020) menjelaskan E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone*. Sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun prosedur pengembangan E-LKPD yaitu sebagai berikut : (1) Menentukan tujuan instruksional. Dimulai dengan menganalisis peserta didik dengan mengenali peserta didik, perilaku awal dan karakteristik awal peserta didik. Kemudian dapat diperoleh peta kompetensi yang telah dan akan dicapai peserta didik, baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus. Kedua kompetensi tersebut akan menjadi tujuan pembelajaran umum dan khusus. Tujuan pembelajaran menunjukkan kompetensi yang akan dicapai peserta didik setelah melalui proses belajar. (2) Mengumpulkan materi Menentukan materi dan tugas yang akan dimuat dan disesuaikan dengan tujuan instruksional. Mengumpulkan bahan atau materi dan membuat rincian tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Bahan yang akan dimuat dapat dikembangkan sendiri atau memanfaatkan materi yang sudah tersedia. (3) Menyusun elemen-elemen atau unsur pokok lembar kerja peserta didik meliputi materi, tugas, dan latihan. (4) Membuat E-LKPD. (5). Cek dan penyempurnaan Prototype. E-LKPD dikonsultasikan kepada para ahli agar tidak ada kesalahan pada isinya, jadi ketika terdapat kesalahan maka dapat segera diperbaiki, (Rizqi Haqsari, 2014:18).

Dalam KBBI (2008:1497), menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dengan tulisan. Menurut Alex dan Achmad (2010:106) menulis merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Lalu menurut Nurjamal, dkk., (2011: 69) menulis memiliki arti sebagai suatu proses menuangkan ide dengan proses kreatif yang dikemas dalam bentuk bahasa tulis yang tujuannya untuk menyakinkan ataupun memberitahukan.

Menurut Nugiyantoro (2012: 10), cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan diantara para pengarang dan para ahli. Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, latar, yang lebih sempit dari pada novel. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah. Menurut Sumardjo (2007: 84), cerpen adalah seni keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, seseorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik. Menurut Kosasih (2004:431), Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerita pendek dikisahkan sepele kehidupan tokoh, yang penuh dengan pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita pendek yang memiliki komposisi lebih sedikit dibanding novel dari segi kependekan cerita, memusatkan pada satu tokoh, satu situasi dan habis sekali baca. cerpen merupakan suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas. Cerpen biasanya hanya mengisahkan cerita pendek tentang permasalahan yang dialami satu tokoh saja. Cerpen juga bisa disebut sebagai fiksi prosa karena cerita yang disuguhkan hanya berfokus pada satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter hingga penyelesaian permasalahan yang dialami oleh tokoh.

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. Menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) *android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain ditemukan bahwa Arif Akbarul Huda (2013: 1-5) berpendapat mengenai *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan *android* merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat sumber terbuka lainnya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, model pengembangan penelitian digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Jadi penelitian ini menggunakan penelitian model ADDIE menurut I Gusti didasari atas pertimbangan bahwa mudah dipahami selain itu juga dikembangkan secara sistematis dan bertumpu pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan.

Model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu Analisis (Analysis), Desain/perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi/eksekusi (Implementation), dan Evaluasi/umpan balik (Evaluation). Penelitian dan pengembangan atau R&D ini akan menghasilkan sebuah bahan ajar teks deskripsi yang berbasiskan kearifan lokal.

Subjek uji coba dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa di SMA Negeri 1 Bangkinang. Siswa yang menjadi responden adalah siswa kelas XI sebanyak 40 siswa. Data dalam penelitian ini ada dua yaitu data kebutuhan bahan ajar menulis teks cerpen dan data uji kelayakan produk media pembelajaran berbasis *android* pada materi menulis teks cerpen. Data dalam penelitian ini diambil dengan teknik wawancara dan penyebaran angket. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil wawancara, dan pembagian angket. Pertama, data berupa kebutuhan E-LKPD menulis teks cerpen. Data kebutuhan E-LKPD menulis teks cerpen didapatkan dari hasil wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa. Kedua, data uji kelayakan produk E-LKPD menulis teks cerpen didapatkan dari hasil penilaian angket E-LKPD menulis teks cerpen yang dibagikan kepada ahli bahasa, ahli media, ahli soal, ahli lapangan dan siswa. Data angket dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pedoman penskoran.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan penghitungan yang menggunakan angket, yaitu menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk menghitung persentase kelayakan produk E-LKPD menulis teks cerpen yang akan dibuat. Hasil analisis dari perhitungan skor diubah ke dalam bentuk predikat menggunakan skala likert. Adapun konversi presentasi Menurut Riduan dan Sunarto (2012:23) yang sudah diadaptasi peneliti sebagai acuan untuk mendapatkan predikat kelayakan produk E-LKPD menulis teks cerpen yaitu, sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

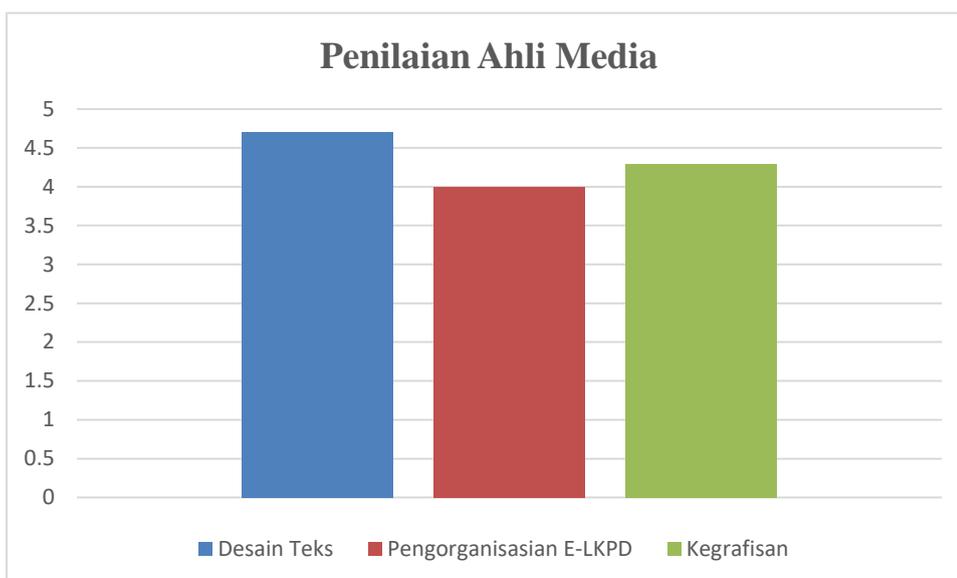
Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
0% -- 20%	Sangat kurang valid	Revisi
20.1 – 40%	Kurang valid	Revisi
40.1% -- 60%	Cukup valid	Sebagian revisi
60.1 % -- 80%	Valid	Sebagian revisi
80.1 – 100%	Sangat valid	Tidak revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui kualitas E-LKPD yang akan dijadikan bahan ajar pada proses pembelajaran, maka diperlukan validasi dari masing masing bidang ahli. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk E-LKPD yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli soal, dan ahli lapangan (guru) terhadap produk E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android*.

Uji Ahli Media

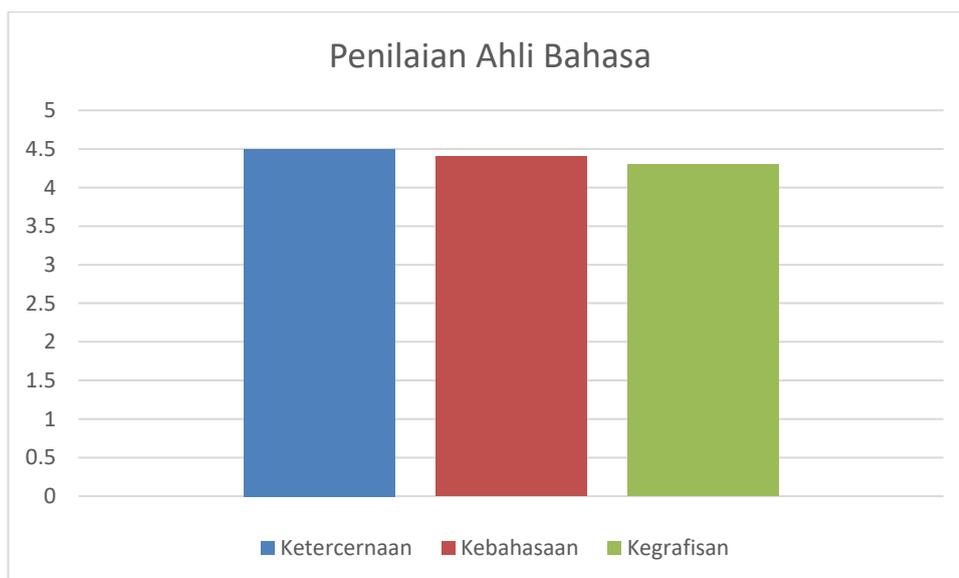
Dalam rangka uji coba kelayakan produk E-LKPD yang pertama adalah hasil validasi dari ahli media yang dinilai berdasarkan desain teks, pengorganisasian E-LKPD, dan kegrafisan.



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil akhir yang diberikan oleh validator dalam aspek desain teks memperoleh nilai rata-rata 4,7, aspek pengorganisasian E-LKPD memperoleh nilai rata-rata 4,0, dan aspek kegrafisan memperoleh nilai rata-rata 4,3. Secara keseluruhan ditinjau dari aspek media produk E-LKPD memiliki nilai rata rata 4,4 dalam kategori sangat baik. Jadi, dari aspek media produk E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android* dapat disimpulkan sangat berkualitas/ sangat layak.

Uji Ahli Bahasa

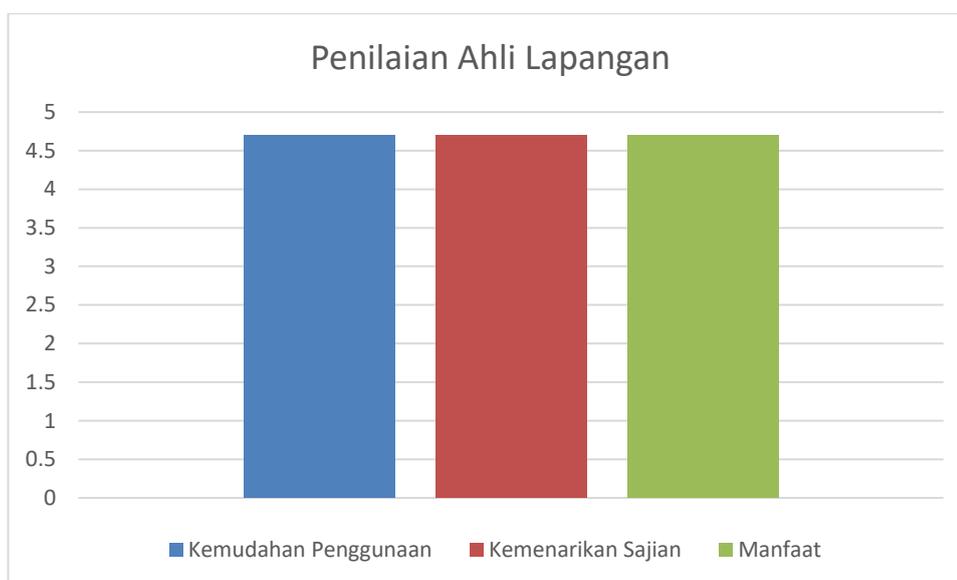
Validasi selanjutnya berupa uji ahli bahasa. Berikut hasil validasi ahli bahasa terhadap E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android*.



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil akhir yang diberikan oleh validator dalam aspek ketercernaan memperoleh nilai rata-rata 4,5. Aspek kebahasaan memperoleh nilai rata-rata 4,4 dan aspek kegrafisan memperoleh nilai rata-rata 4,3. Secara keseluruhan ditinjau dari aspek bahasa produk E-LKPD memiliki nilai rata-rata 4,4 dalam kategori sangat baik. Jadi, dari aspek bahasa produk E-LKPD menulis teks cerpen berbasis android dapat disimpulkan sangat berkualitas/ sangat layak.

Uji Ahli Lapangan

Validasi selanjutnya berupa uji ahli lapangan (guru). Berikut hasil validasi ahli lapangan terhadap E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android*.



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil akhir yang diberikan oleh validator ahli lapangan dalam aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 4,7. Aspek kemenarikan sajian memperoleh nilai rata-rata 4,7, dan aspek manfaat memiliki nilai 4,7. Secara keseluruhan penilaian dari validator ahli lapangan produk E-LKPD memiliki nilai rata-rata 4,7 dalam kategori sangat baik, sehingga produk E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android* dapat disimpulkan sangat berkualitas/sangat layak.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Soal

No	Aspek	Komponen	Kategori
			X1
1.	Materi	Soal sesuai dengan Kompetensi Dasar	Ya
2.		Soal sesuai dengan indikator capaian yang diinginkan	Ya
3.		Alternatif jawaban homogen	Ya
4.		Hanya ada satu jawaban yang tepat	Ya
5.		Soal sesuai ranah kognitif yang diukur	Ya
6.	Konstruksi	Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban	Ya

7.		Pokok soal dirumuskan dengan jelas	Ya
8.	Bahasa	Pokok soal tidak memberikan pernyataan negatif ganda	Ya
9.		Adanya petunjuk pengerjaan yang jelas	Ya
10.		Bahasa mudah dipahami	Ya
11.		Sesuai dengan tingkat berpikir siswa Sesuai	Ya
12.		dengan tingkat berpikir siswa	Ya
		Penelitian ejaan sudah baik	Ya

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa hasil akhir penilaian soal dalam E-LKPD menulis teks cerpen dapat dikatakan dalam kategori sangat baik, karena dari 12 aspek pernyataan semuanya mendapatkan penilaian “YA”. Penulis melakukan revisi sebanyak 1x hingga akhirnya mendapatkan nilai yang menyatakan bahwa soal sudah tergolong layak.

Tabel 3. Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Rata-Rata	Presentase
1.	Penggunaan E-LKPD membuat waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien	4,4	87.5%
2.	Materi dan latihan soal yang ada mudah dipahami	4,5	89.5%
3.	Sajian materi dan soal lebih praktis dan bisa dipelajari secara berulang	4,5	90%
4.	Uraian materi dan latihan soal yang ada jelas dan sederhana	4,4	87.5%
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,6	91 %
6.	Peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing	4,4	87 %
7.	Desain tampilan menarik	4,5	89%
8.	Isi E-LKPD dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, dan foto sesuai materi	4,5	90 %
9.	Jenis font dan ukuran font jelas	4,4	87.5%
10.	E-LKPD membantu peserta didik dalam membatasi tema cerpen yang ingin dikembangkan	4,3	86,5%
11.	E-LKPD membantu peserta didik dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari	4,3	85,5%
12.	E-LKPD menambah wawasan bagi guru maupun peserta didik	4,6	91 %
TOTAL		53,1	88.5%

Hasil pada di atas diperoleh total rata-rata uji kepraktisan produk bagi peserta didik adalah 4,4, sedangkan presentase kelayakan pengguna adalah 88,5%. Dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android* berada dalam kriteria sangat praktis.

PEMBAHASAN

Pada hasil analisis uji coba yang telah digunakan sebagai acuan kelayakan suatu bahan ajar yang dirancang untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar berupa E-LKPD ini dievaluasi berdasarkan nilai kelayakan suatu produk pembelajaran. E-LKPD yang dihasilkan peneliti merupakan E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android*. Validasi produk pembelajaran dilakukan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Produk tersebut divalidasi oleh validator yang terdiri dari beberapa orang.

Berdasarkan hasil penilaian beberapa validator tersebut, diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan produk E-LKPD Menulis dinyatakan Valid dengan persentase 88,3% untuk validasi media, 88,6% untuk validasi bahasa, dan 93,3% untuk validasi lapangan. Meskipun secara keseluruhan produk telah dikatakan valid, tetapi ada beberapa komponen yang perlu direvisi untuk penyempurnaan produk. Berdasarkan saran yang telah diberikan, maka dilakukan revisi atau perbaikan.

E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android* yang dikembangkan untuk peserta didik kelas XI layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi dan kelayakan produk oleh ahli media, ahli bahasa, ahli lapangan (guru) dan peserta didik sebagai pengguna menunjukkan bahwa hasil dan tanggapan sangat baik. Selain itu, E-LKPD yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa sangat perlu dikembangkan suatu produk media pembelajaran berupa E-LKPD menulis teks cerpen berbasis *android* agar proses pembelajaran lebih menarik. Produk dirancang sesuai dengan perkembangan peserta didik yaitu perlu adanya media pembelajaran berbasis android agar mudah diakses oleh peserta didik.

Hasil penilaian dari validator terhadap produk E-LKPD berbasis *android* mencapai kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, E-LKPD berbasis android sudah bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran materi menulis teks cerpen. Berdasarkan uji coba terhadap peserta didik diperoleh respon berkategori “sangat baik”. Penilaian uji kepraktisan peserta didik mencapai kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis *android* pada materi menulis teks cerpen ini direkomendasikan kepada guru sebagai sarana dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Alex dan Achmad H.P. (2010). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Depdiknas.
- Haqsari, Rizki. (2014). *Pengembangan Dan Analisis E-Lkpd (Elektronik – Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia ada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPEFE-Yogyakarta.
- Nurjamal, Daeng. dkk. (2011). *“Terampil Berbahasa”*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jacob. (2007). *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2004). *Ketatabahasaan dan Kesusastraan*. Bandung: Ryama Widya. Yogyakarta: UNY Press.
- Riduwan dan Sunarto, H. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*. *Jurnal. Politeknik Caltex Riau*. (Vol 1 hlm 177). <http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-SNlf-2013>. Diakses pada 12 Desember 2014 pukul 22.17.