

**PENGEMBANGAN E-LKPD MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA
ELEMEN MEMBACA DAN MEMIRSA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Lika Apreasta¹, Yulia Darniyanti², Bella Sapira³,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia.
bellasafira451@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is that there are students who are still difficult to read and watch in front of the class and some students still learn a lot to smooth their reading word for word and have difficulty understanding the meaning or meaning of the reading. Students also find it difficult to use good and correct Indonesian. This can be seen from the large number of students who still use their mother tongue. From these problems, the purpose of this research is to develop an E-LKPD on the subject of Indonesian in the independent curriculum in grade IV of elementary school. This type of research is the ADDIE Research and Development (R&D) model. This model has 5 parts, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The type of data used in this research is quantitative data. The instruments used are validation sheet instruments, practicality and effectiveness instruments. Data collection techniques used questionnaires, and documentation. The analysis technique used is validity, practicality and effectiveness analysis. So based on the effectiveness test of 18 students, the number of students who passed was 16 students. So, the average effectiveness is 88.88%. Then there were 2 students who did not complete it so that it could be concluded that the E-LKPD learning media was included in the effective category for use by students of SD N 147/VIII Bogo Rejo in the learning process.

Keywords: ADDIE, E-LKPD, Reading and Viewing.

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini yaitu terdapatnya kemampuan siswa yang masih sulit dalam membaca dan memirsa di depan kelas dan beberapa siswa masih banyak belajar melancarkan bacaan mereka kata demi kata serta sulit memahami arti atau makna bacaan. Peserta didik pun masih sulit dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar hal ini terlihat dari banyak nya siswa yang masih menggunakan bahasa ibu. Dari permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan E-LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini ialah *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE. Model ini mempunyai 5 bagian yaitu: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen lembar validasi , Instrumen praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, dan dokumentasi. Teknik analisis yag digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Maka berdasarkan uji efektifitas dari 18 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 16 peserta didik. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 88,88%. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD masuk dalam kategori efektif untuk digunakan oleh siswa SD N 147/VIII Bogo Rejo dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci ADDIE, E-LKPD, Membaca dan Memirsa.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran didalam kelas agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan juga masyarakat. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan seseorang. Tanpa adanya pendidikan seseorang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Itu sebabnya, pendidikan sangat dianjurkan untuk seluruh anak-anak bangsa di Indonesia, agar mereka memiliki pendidikan sampai kejenjang yang lebih tinggi. Menurut (BP et al., 2022).

Pendidikan selalu berkaitan dengan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang ada disekolah dasar yaitu pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran

yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). Di sekolah dasar, muatan pelajaran bahasa Indonesia secara fungsional ditujukan untuk menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang profesional dan ilmiah. Pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena bahasa mempunyai peran inti pada berkembangnya kemampuan sosial, emosional, dan intelektual peserta didik serta menjadi pendukung atau menambah suatu peluang keberhasilan ketika belajar segala bidang studi. Persoalan ini didukung dengan Undang-Undang Dasar 1945 tepatnya pada pasal khusus (Bab XV, pasal 36) tentang kedudukan bahasa Indonesia yang mengemukakan jika bahasa Negara adalah bahasa Indonesia karena itulah bahasa Indonesia dipelajari dari sekolah tingkat dasar sampai perguruan tinggi (Zulfa, Maulida and Hasyim, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi

memiliki tujuan yang sama, meskipun begitu proses pembelajaran harus disesuaikan guru dengan karakteristik siswa. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat perbedaan bahan ajar serta indikator yang harus dicapai siswa pada kelas rendah dengan kelas tinggi berdasarkan perbedaan karakteristik siswa, misalnya pada kelas rendah masih membutuhkan bimbingan dalam membaca, sementara itu pada kelas tinggi sudah dapat berpikir praktis dan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator sehingga guru harus memahami karakteristik siswa yang sedang diajarnya (Safitri et al., 2022).

Berdasarkan hasil analisis materi pada bab 3 (Lihat sekitar) pada pokok materi pokok "Awal" pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 44 Teluk Singkawang. Disini peneliti melakukan analisis materi dengan menanyakan modul yang telah dibuat oleh guru kelas IV sekolah tersebut. Pada analisis materi yang ada didalam modul ajar dan buku guru yang ditemukan oleh penulis yaitu dari kompetensi awal, alur pencapaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sarana dan

prasarana, pokok materi yang digunakan dalam modul ajar yang sesuai dengan yang ada pada buku guru. Dalam proses belajar mengajar, bahan ajar sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berarti bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas IV SDN 44 Teluk Singkawang, terdapat beberapa masalah yang ditemukan diantaranya yaitu (1) Kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih banyak mengalami kesulitan dalam membaca dan memirsa di depan kelas. Hal ini terlihat pada saat siswa diminta untuk membacakan hasil diskusi. (2) Beberapa peserta didik masih belajar melancarkan kata demi kata, peserta didik masih kesulitan di alam memahami isi bacaan. Terlihat pada saat membaca di depan kelas banyak siswa yang masih terbata-bata dalam membaca dan memirsa. (3) Peserta didik kesulitan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terlihat pada saat siswa maju kedepan, kebanyakan siswa masih banyak menggunakan bahasa daerah dan sulit menyesuaikan pada bahasa Indonesia.

Kelebihan dari e-LKPD ialah mempermudah jalannya peserta didik dalam pelaksanaan latihan pembelajaran sebagai bentuk electronic yang dapat dilihat dari desktop, komputer, notebook, smartphone maupun handphone (Friska et al., 2022). e-LKPD dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan book creator, didesain dengan semenarik dengan menggunakan berbagai macam warna yang cerah, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dapat diakses dengan mudah. Dengan adanya e-LKPD ini dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. e-LKPD elektronik dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar bagi guru maupun peserta didik yang lebih efektif dan efisien. Berdasarkan paparan diatas penulis ingin mengembangkan E-LKPD yang dapat membuat peserta didik harus mempunyai keterampilan, dengan adanya keterampilan, peserta didik bisa menyalurkan pengetahuan tersebut dengan ide-ide beserta gagasan-gagasan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan E-LKPD dalam pembelajaran menjadi

menyenangkan, kreatif, tidak membosankan, meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, menarik perhatian minat dan hasil belajar peserta didik

Kajian Literatur

1. Pengertian E-LKPD

E-LKPD merupakan lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang berupa petunjuk atau langkah menyelesaikan tugas dengan jelas. Melalui penggunaan E-LKPD, akan terjadi interaksi yang lebih intens antara pendidik dan peserta didik serta aktivitas peserta didik dalam mempelajari suatu materi menjadi lebih banyak dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir mereka. Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) adalah suatu alat pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran agar tercapai dengan baik (Lestari, 2021). Lembar kerja peserta didik merupakan lembaran-lembaran dalam bentuk materi, ringkasan, dan petunjuk dalam bentuk langkah-langkah agar mampu mengatasi tugas yang wajib terlaksanakan.

E-LKPD adalah media pembelajaran berbasis cetak yang berisi mengenai tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. E-LKPD merupakan sebuah kata baru. Pada awalnya dikenal dengan sebutan LKS. Perubahan penyebutan LKS menjadi E-LKPD disebabkan karena adanya perubahan pendapat terkait pendidikan tentang guru dan siswa. Sedangkan E-LKPD adalah media pembelajaran elektronik yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa (Sari et al., 2022). E-LKPD merupakan bahan ajar berbentuk elektronik berisi tugas yang perlu dikerjakan siswa. Lembar Kerja Peserta Didik adalah bahan ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. E-LKPD berupa lembaran yang bertujuan untuk memacu dan membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar dalam rangka menguasai pemahaman, keterampilan, dan atau sikap. E-LKPD juga merupakan media pembelajaran karena dapat digunakan secara bersamaan dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang

lainnya (Kristyowati & Jakarta, 2018).

2. Pengertian membaca

Membaca adalah sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca merupakan aktivitas audiovisual untuk memperoleh makna dari simbol yang berupa huruf atau kata. Membaca sangat berkaitan erat dengan aktivitas belajar sehingga tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang penting dalam suatu masyarakat terpelajar. Hal ini dikarenakan sebagian besar ilmu pengetahuan diperoleh dengan membaca. (Fitriana et al., 2022) Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Membaca juga sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh

penulis melalui media kata-kata/bahan tulis (Riyadi et al., 2019).

Kegiatan membaca menyusul perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutlak yang diperlukan karena dengan membaca seseorang akan mendapatkan bentuk, pengetahuan pengetahuan dan pengalaman baru. Pembelajaran membaca sangat penting bagi siswa, karena kemampuan membaca berkaitan dengan proses memahami dan memberi makna, memanfaatkan dengan tepat bahan bacaan yang dibaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan sehingga memiliki kemampuan lebih dari orang lain. Membaca merupakan salah satu aktivitas yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Menurut (Kurnia et al., 2023) membaca merupakan suatu kegiatan rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, juga melibatkan aktivitas visual, dan berfikir. Membaca merupakan

kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan.

3. Pengertian Memirsa

Memirsa adalah proses kegiatan menonton dan memaknai media visual seperti film, televisi, video dan sebagainya. Keterampilan ini tidak hanya sekedar melihat atau menonton akan tetapi juga mampu memaknai isi media yang di tayangkan tersebut. Keterampilan memirsa diartikan sebagai keterampilan yang menggabungkan literasi visual dan memirsa kritis. Hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memaknai isi tayangan. (Huri et al. 2021) Memirsa adalah respons dari pesatnya pembaharuan teknologi supaya memudahkan masyarakat untuk beradaptasi dalam hal pendidikan dari perkembangan zaman. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satu kompetensinya yang diakomodasi dari perkembangan adalah keterampilan memirsa. Keterampilan berbahasa baru selain dari 4 keterampilan berbahasa (menyimak,

membaca, berbicara dan menulis) lainnya adalah keterampilan memirsa. Kurikulum berbahasa telah lama menerapkan keterampilan memirsa di berbagai negara, hal ini merupakan fakta bahwa aspek visual dan audiovisual ialah metode komunikasi yang digunakan di dunia (Zyam & Umam, 2022)

Memirsa merupakan respons dari perkembangan teknologi agar masyarakat pendidikan dapat beradaptasi dengan zaman. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi telah bergeser dari komunikasi yang menggunakan sistem pendengaran ke dalam sistem penglihatan. Sebagai contoh, peserta didik menonton sebuah video. Dalam video tersebut, kita tidak hanya mendengarkan audio dan efek suaranya, tetapi harus mencermati tulisan, dialog, dan aspek visual sebagai hasil tangkapan kamera, bahkan bahasa tubuh aktor dalam video tersebut. Inilah yang dinamakan dengan teks multimodal yang di dalamnya memerlukan kombinasi antara keterampilan

menyimak dan memirsa. Dengan demikian, kemampuan memirsa menjadi kompetensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan berkomunikasi (Mulyadi & Wikanengsih, 2022).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen lembar validasi , Instrumen praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, dan dokumentasi. Teknik analisis yag digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran E-LKPD yang telah dilaksanakan di kelas IV sekolah

dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran E-LKPD pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Deveploment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada analisis kebutuhan ini dilihat dari 2 aspek yaitu aspek konten dan desain yang ada pada E-LKPD, konten merupakan... desain merupakan... berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan peneliti ditemukan beberapa kekurangan yang ada pada lks sekolah tersebut, khususnya pada BAB 3 Lihat Sekitar pada pertemuan 1-2 yaitu kurang menonjolnya isi materi dan desain pada lks tersebut kurang menarik, dan guru di sekolah belum pernah membuat lks sendiri.

Analisis Peserta didik beberapa hasil kegiatan observasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik siswa pada bab 3 Lihat Sekitar, faktor pertama siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran di depan,

siswa ribut dibelakang dengan sebangkunya dan sekitarnya, dikarenakan semangat siswa rendah dan siswa tidak bisa fokus dalam belajar. Faktor kedua proses pembelajaran di kelas siswa hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan tanpa melakukan percobaan secara langsung tentang materi yang diajarkan karena bahan ajar yang digunakan hanya buku siswa kelas IV saja tanpa ada media pembelajaran lainnya. Faktor ketiga media pembelajaran dan metode yang digunakan di kelas tersebut belum optimal karena belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Analisis kurikulum materi yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu pada bab 3 materi pertemuan 1-2. Materi pada bab 3 Lihat Sekitar dapat disimpulkan bahwa proses pembelajarannya terfokus pada buku siswa karena kurangnya pemanfaatan dan variasi media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada materi ini siswa harus lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Maka dibutuhkan suatu media pembelajaran berupa E-LKPD yang mampu membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Tahap *Design* (Desain)

Setelah merumuskan cp, tp, dilakukan perancangan E-LKPD dari pembuatan cover, capaian pembelajaran, alur tujuan

pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, serta pertanyaan, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Cover



2. Capaian Pembelajaran

Slide selanjutnya yaitu capaian pembelajaran, untuk warna background berwarna putih dengan sedikit diapdukan warna hijau. Lalu dihiasi beberapa animasi seperti animasi anak-anak, beserta rumput. Berikut gambarnya dibawah ini:



3. Tujuan Pembelajaran.

Selanjutnya yaitu tujuan pembelajaran, warna background yang digunakan yaitu warna putih denga sedikit warna hijau pada bagian bawah ujung kanan, lalu dihiasi dengan beberapa animasi

seperti gambar rumput dan gambar anak-anak.	
4. Petunjuk Penggunaan Selanjutnya yaitu petunjuk penggunaan, untuk warna background yang digunakan masih sama seperti pada slide sebelumnya yaitu berwarna putih denga sedikit ada warna hijau, tetapu untuk gambar animasi sedikit berbeda.	
5. Materi Pada bagian selanjutnya yaitu materi, warna backgrounnya putih dengan perpaduan warna hijau,dan ada rumput-rumput.	
6. Pertanyaan Slide terakhir yaitu pertanyaan, dimana pertanyaan ini digunakan untuk melihat seberapa pemahaman anak terhadap materi yang telah disajikan pada E-LKPD tersebut, untuk warna background dari slide pertanyaan ini sama seperti slide sebelumnya dan untuk animasinya juga sama.	

Tahap
(Pengembangan)

Development

dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran E-LKPD dengan menggunakan aplikasi

Tahap pengembangan

Canva dan Liveworksheets yang kemudian akan dilakukan validasi produk oleh beberapa validator yang sudah ahli dibidangnya, yakni validator ahli isi, validator ahli

kegrafikan serta validator ahli bahasa. Uji validitas ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid untuk digunakan dalam dunia pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 1. Pernyataan, Keterangan dan skor validasi ahli isi

No	Aspek yang dinilai	
Kesesuaian pada isi/materi		
1.	Materi dan tugas sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) dan ATP(Alur Tujuan Pembelajaran)	3
2.	Kebenaran isi materi soal	3
3.	e-LKPD sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia	4
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4
5.	Langkah pembelajaran pada e-LKPD sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan	3
6.	Kemudahan untuk memahami materi	4
7.	Soal-Soal evaluasi membantu siswa mencapai tujuan belajar dan memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut	3
Jumlah Skor		24
Presentasi		85,71 %
Kriteria		Sangat Valid

Dari hasil analisis kevalidan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik dari validator ahli isi, diperoleh data presentase yaitu 80% dalam

kategori sangat valid. Sehingga Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan dapat dikatakan Valid karena telah memenuhi kriteria

kevalidan dengan perolehan data sangat Valid.

presentase 80% dalam kategori

Tabel 2. Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	
Komponen Bahasa		
1.	Bahasa yang di gunakan komunikatif	3
2.	Bahasa yang di gunakan sesuai dengan kaidah tata bahasa indonesia yang baik dan benar	3
3.	Bahasa yang di gunakan tidak bermakna ganda	4
4.	Informasi yang disampaikan jelas	4
5.	Ejaan yang di gunakan mengacu pada EBI	4
Jumlah skor		18
Presentasi		90,00 %
Kriteria		Sangat Valid

Dari hasil analisis kevalidan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik dari validator Ahli Bahasa, diperoleh data presentase yaitu 95% dalam kategori sangat valid. Sehingga Elektronik Lembar Kerja

Peserta Didik yang dikembangkan dapat dapat dikatakan sangat valid karena telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan data presentase 85% dalam kategori sangat valid.

Tabel 3. pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Ahli Kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	
Kelayakan Kontruksi (Komponen Penyajian)		
1.	Penyajian E-LKPD pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi lihat sekitar	3
2.	E-LKPD menggunakan warna yang menarik	3
3.	Font yang di gunakan jelas terbaca	4
4.	Desain tampilan E-LKPD menarik	3

5.	Ukuran font jelas dan terbaca	3
6.	E-LKPD dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	3
Jumlah skor		19
Presentase		79,16%
Kriteria		Sangat Valid

Dari hasil analisis kevalidan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) dari validator ahli kegrafikan, diperoleh data presentase yaitu 95% dalam kategori sangat valid. Sehingga Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan dapat dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan data presentase 95% dalam kategori sangat valid.

Tahap Implementation (*Implementasi*)

Setelah media pembelajaran E-LKPD dinyatakan valid oleh para

validator, maka media pembelajaran E-LKPD dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan di kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 18 siswa. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektivan produk. Tujuan dilakukannya tahap implementasi adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran E-LKPD yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Data Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

No	Nama	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Sakda Winata, S.Pd	13	162%	Sangat Praktis

Dari respon guru terhadap media pembelajaran E-LKPD yang dinilai oleh wali kelas IV didapatkan hasil 87,5% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dinilai dari aspek penggunaan E-LKPD dan aspek waktu dalam menggunakan media

pembelajaran E-LKPD yang mudah di pahami oleh guru sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan media pembelajaran E-LKPD pada saat kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Data Hasil Keterlaksanaan E-LKPD

No	Nama	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Sakda Winata, S.Pd	56	87,5	Sangat Praktis

Sumber : Angket Praktikalitas

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil keterlaksanaan E-LKPD yang mendapatkan skor 56 maka didapatlah persentase hasil keterlaksanaan E-LKPD sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis.

Maka media pembelajaran E-LKPD ini bisa digunakan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa dalam kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Hasil
1.	Siswa Tuntas	16	$E = \frac{16}{18} \times 100\%$ $E = 88,88\%$
2.	Siswa Tidak Tuntas	2	$E = \frac{2}{18} \times 100\%$ $E = 11,11\%$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70. Dari 18 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 16 peserta didik. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 88,88 %. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD masuk dalam kategori efektif untuk digunakan oleh siswa SD N 147/VIII Bogo Rejo dalam proses pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah yang ditempuh untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan yang berupa media pembelajaran E-LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa dalam kurikulum merdeka di kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media

pembelajaran E-LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa dalam kurikulum merdeka di kelas IV sekolah dasar sudah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya.

1. Validitas Media Pembelajaran E-LKPD

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur. Mengatakan untuk menentukan apakah lembar validitas tersebut sudah memiliki validitas rasional atau belum, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu dari segi kelayakan materi dan dari segi kelayakan media. Pengembangan e-lkpd di lakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran, e-lkpd yang di gunakan harus valid sehingga layak di gunakan dalam proses pembelajaran. menurut (Suhandi et al 2021) validasi ialah suatu ukuran dimana menunjukkan tingkat kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen atau bahan ajar, instrumen ataupun bahan ajar dapat di katakan valid apabila mampu mengukur kisi-kisi yang telah di tentukan pada

penelitian in, validasi yang di lakukan menekankan pada validasi isi, kegrafikaan dan bahasa. hal ini relavan dengan penelitian (Puspita & Dewi, 2021) yang menyatakan bahwa uji validitas terhadap instrumen penelitian di lakukan dengan memberikan angket kepada ahli pada aspek bahasa, materi, dan kegrafikaan.

Berdasarkan hasil penilaian 3 validator, media pembelajaran E-LKPD pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa dalam kurikulum merdeka maka didapatlah hasil validasi yang berdasarkan 3 kategori yang divalidasi yaitu isi, kegrafikan dan Bahasa. Pada bagian isi di dapatlah hasil dari validator yang divalidatori oleh bapak Dr. Amar Salahuddin, M.Pd maka didapatlah skor sebesar 24 dan untuk persentase hasilnya sebesar 85,71% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya pada bagian kegrafikan didapatlah hasil dari validator yang divalidatori oleh bapak Moh Rosydi Mahmudi, M.Si dengan skor sebesar 19 dan persentase ke validan sebesar 79,16% dengan kategori valid. Terakhir dari segi Bahasa yang disajikan pada media

pembelajaran E-LKPD yang divalidatori oleh bapak Aprimadedi, M.Pd dengan skor perolehan 18 dan persentase ke validan sebesar 90,00% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil yang didapat oleh 3 validator tadi maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik setelah melalui tahap revisi diharapkan dengan adanya media pembelajaran E-LKPD tersebut bisa memberikan peningkatan dalam kegiatan belajar siswa pada elemen membaca dan memirsa di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran E-LKPD

Media pembelajaran E-LKPD juga diuji kepraktisan penggunaan E-LKPD tersebut. Kepraktisan E-LKPD ini dinilai oleh guru menggunakan lembar praktikalitas untuk guru. Praktis adalah mudah dan senang memakainya, dapat diartikan bahwa praktikalitas dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penelitian. Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran. Perangkat

pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah memahami materinya. Praktikalitas e-lkpd mengacu pada pernyataan tentang kejelasan e-lkpd yang di kembangkan, praktikalitas e-lkpd di lihat dari respon pendidik dan peserta didik. hal ini relevan dengan penelitian (Ssadewa et al., 2020) menyatakan selain data respon peserta didik, data respon pendidik juga di perlukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-lkpd yang di kembangkan.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru terhadap media pembelajaran E-LKPD yang dinilai oleh guru kelas IV yakni Ibu Syakda Winata, S.Pd yang di nilai dari aspek penggunaan dan aspek waktu dalam menggunakan media pembelajaran E-LKPD maka didapatlah hasil uji praktikalitas dengan skor perolehan 13 dengan hasil presentase 162% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD mudah digunakan oleh guru sehingga membuat guru mudah dalam menggunakan media pembelajaran E-LKPD pada

pelajaran Bahasa Indonesia dalam elemen membaca dan memirsa di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Efektifitas Media Pembelajaran E-LKPD

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian belajar. E-LKPD dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran. tes hasil belajar di gunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik (Retno et al., 2021) Pendapat ini di dukung oleh teori (fransisca 2017) menyatakan bahwa aspek efektifitas di teliti dengan mengadakan tes hasil belajar kepada peserta didik. Berdasarkan hasil uji efektivitas media pembelajaran E-LKPD yang menggunakan tes belajar berupa soal yang terdiri dari 10 soal dalam pilihan ganda maka didapatkan hasil uji efektifitas yang mana terdapat 17 siswa yang tuntas dalam mengerjakan tes dengan persentase keberhasilan sebesar 77,27% kemudian siswa yang tidak berhasil terdapat 5 orang siswa. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa uji efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan yakni E-LKPD berhasil dalam uji efektifitas

karena siswa telah mencapai KKM 70 setelah menggunakan media pembelajaran E-LKPD. Artinya media pembelajaran E-LKPD ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran E-LKPD pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam elemen membaca dan memirsa pada kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran E-LKPD pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam elemen membaca dan memirsa pada kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE dengan hasil validasi yang dilakukan oleh validator isi mendapatkan skor penilaian 85,71% dengan kategori sangat valid, validator bahasa mendapatkan skor penilaian 90,00% dengan kategori sangat valid, serta validator Kefrafikan mendapatkan skor penilaian 79,16% dengan kategori valid.

Selanjutnya dari hasil uji praktikalitas respon guru terhadap

media pembelajaran E-LKPD yang dinilai oleh wali kelas IV didapatkan hasil 87,5% dengan kategori sangat praktis. Kemudian pada hasil keterlaksanaan E-LKPD yang mendapatkan skor 56 maka didapatlah persentase hasil keterlaksanaan E-LKPD sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Maka media pembelajaran E-LKPD ini bisa digunakan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa dalam kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar. Terakhir untuk uji efektifitas dari 18 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 16 peserta didik. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 88,88%. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD masuk dalam kategori efektif untuk digunakan oleh siswa SD N 147/VIII Bogo Rejo dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A.,

Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Unismuh*, 2(1), 1–8.

Fitriana, Hayati, F., & Oktariana, R. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF PADA KELOMPOK B DI. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1).

Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(2), 3200–3206.

Kristyowati, R., & Jakarta, U. N. (2018). Lembar kerja peserta didik (lkpd) ipa sekolah dasar berorientasi lingkungan. *Jurnal Prosiding*, 282–287.

Kurnia, D., Adnan, & Ridwan, Y. (2023). UPAYA GURU MENGATASI KETERLAMBATAN MEMBACA PADA PESERTA DIDIK DI KELAS III MI RAUDHATUL ULUM PARIT SETIA TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Jurnal Lunggi: Jurnal Literasi Unggulan Ilmiah*, 1(1), 43–50.

Lestari, D. D. (2021). E-LKPD BERORIENTASI CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI TERMOKIMIA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 25–33.

Mulyadi, Y., & Wikanengsih. (2022). IMPLEMENTASI KETERAMPILAN BERBAHASA MEMIRSA DALAM CAPAIAN PEMBELAJARAN

KURIKULUM PROTOTIPE
MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS X PADA
PROGRAM SEKOLAH
PENGGERAK. *Jurnal*
Semantik, 11(1), 47–60.
<https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>

Riyadi, A. A., Nuryani, P., & Hartati, T. (2019). PENERAPAN STRATEGI SQ3R UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 4(20), 185–194.

Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.

Sari, D. N. I., Budiarmo, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3699–3712.

Zyam, N. S. S., & Umam, N. K. (2022). Analisis keterampilan memirsa pada video pembelajaran cerita rakyat melalui whatsapp. *Journal of Elementary Education*, 05(04), 645–652.

Zzulfa, Z., Maulida, R., & Hasyim, I. (2022). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka belajar dalam profil pelajar Pancasila. 4(1), 24–32.