

## ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BAHASA INDONESIA BERBASIS GENRE DI SEKOLAH DASAR

Ngainul Faidah<sup>1</sup>, Herlina Usman<sup>2</sup>, Gusti Yarmi<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2,3</sup>

Email: [aifaidah31@gmail.com](mailto:aifaidah31@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Bahasa Indonesia berbasis genre. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap kebutuhan pengembangan E-LKPD Interaktif Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun model pengembangan dalam pengembangan lembar kerja siswa ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Data analisis kebutuhan diperoleh dari 30 orang siswa dan 2 guru kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Bahasa Indonesia sangat diperlukan dalam pembelajaran, khususnya materi menulis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan hasil kuisisioner siswa yang menunjukkan masih terbatasnya LKPD dan guru jarang menggunakan media berbasis teknologi saat pembelajaran di kelas. Siswa terkadang bosan dan kesulitan dalam mengungkapkan gagasan/ide melalui tulisan, sehingga kemampuan menulis berbagai jenis teks masih kurang, dengan rata-rata nilai kelasnya hanya 63. Berdasarkan kuisisioner, 80% siswa setuju jika dikembangkan Lembar Kerja Elektronik yang interaktif, dan berdasarkan wawancara, semua guru membutuhkan LKPD Interaktif Bahasa Indonesia berbasis genre.

**Kata Kunci :** Analisis Kebutuhan, E-LKPD, Berbasis Genre

### Abstract

*This study aims to describe the analysis of the development needs of genre-based Indonesian Electronic Student Worksheets. The result of this study is to determine the response of students and teachers to the development needs of E-LKPD Interactive Bahasa Indonesia. This study uses qualitative descriptive methods using instruments in the form of questionnaires and interviews to determine the needs of students and teachers in Indonesian learning. The development model in the development of student worksheets uses the ADDIE model which consists of 5 stages namely Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. Needs analysis data was obtained from 30 students and 2 homeroom teachers. Based on the results of research that has been done, it can be concluded that Electronic Student Worksheets are Indonesian indispensable in learning, especially writing materials. This can be seen from the results of teacher interviews and student questionnaire results which show that there are still limited LKPD and teachers rarely use technology-based media when learning in class. Students sometimes get bored and have difficulty in expressing ideas / ideas through writing, so the ability to write various types of texts is still lacking, with an average class score of only 63. Based on the questionnaire, 80% of students agreed that interactive Electronic Worksheets were developed, and based on interviews, all teachers agreed to develop Indonesian genre based Interactive LKPD.*

**Key Words :** Needs Analysis, Electronic Student Worksheet, Genre-Based Approach

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat ini memiliki tujuan yang penting [1]. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam lingkungan sosial

budaya Indonesia. Ini penting untuk dipelajari karena bahasa memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa serta mendukung atau meningkatkan

peluang mereka untuk sukses dalam bidang studi apa pun [2].

Keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa paling akhir yang harus dimiliki siswa di antara empat keterampilan berbahasa yang harus mereka kuasai. Keterampilan menulis mungkin lebih sulit dikuasai bahkan oleh mereka yang berbicara dengan bahasa asli. Menulis dianggap sebagai keterampilan bahasa yang sulit dan kompleks karena melibatkan proses berpikir yang luas dan memerlukan ide baru. Menurut siswa, menulis adalah salah satu hal yang paling sulit untuk dilakukan karena membutuhkan proses berpikir untuk menulis berbagai ide [3].

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kemampuan menulis deskripsi pada siswa kelas IV SDN Jurang Mangu Timur 03 masih rendah. Rata-rata kelasnya hanya 63. Saat melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV diperoleh fakta bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya menggunakan model pedagogi genre dan berbagai teks multimodal. Hal ini menghambat tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia seperti yang tertera pada kurikulum Merdeka. Data yang diperoleh dari guru SDN Jurang Mangu Timur 03 mengenai kesulitan belajar Bahasa Indonesia juga mengungkapkan bahwa kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang paling besar yaitu kesulitan menulis berbagai bentuk teks dengan presentasi 62,5%. Pembelajaran masih terbatas menggunakan buku yang disediakan oleh pemerintah. Para siswa cenderung merasa bosan, kurang mendapatkan stimulasi, inspirasi dan ide saat menulis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, ada banyak bahan yang dapat dipilih dan dibuat menjadi media pembelajaran yang mudah dibuat sendiri

(*selfmade*) dan murah yang dapat digunakan oleh guru jika mereka ingin melihat lebih dekat ke lingkungan siswa [4].

Di era teknologi saat ini, media elektronik dalam pembelajaran sering kali dijadikan alat bantu yang dapat berdampak pada kualitas pembelajaran siswa jika digunakan dengan benar. Lembar kerja siswa adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar. Siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang tepat, juga dikenal sebagai LKPD. Siswa menunjukkan hal ini melalui respons mereka terhadap sumber pembelajaran interaktif yang baik [5].

LKPD dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang sederhana dan kaya akan tugas berlatih, mempermudah pemahaman siswa tentang topik, dan mempermudah pendidik menyampaikan informasi. Ini juga dapat memungkinkan guru untuk terlibat secara aktif dengan siswa selama proses pembelajaran [6]. Namun, seiring kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, perkembangan LKPD bukan hanya berbentuk cetak tetapi juga berbasis digital atau dapat disebut LKPD Elektronik (E-LKPD) [7]. E-LKPD merupakan LKPD yang berbentuk digital bersifat interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara mengakses nya. Selain itu, keunggulan e-LKPD adalah membuat peserta didik lebih mudah melakukan latihan pembelajaran dalam bentuk elektronik, yang dapat diakses melalui desktop, komputer, *notebook*, *smartphone*, atau ponsel.

Penelitian terdahulu tentang E-LKPD menunjukkan hasil yang positif sehingga layak untuk dikembangkan dan dievaluasi lebih lanjut. Yasmin Putri Fauziah (2023) mengungkapkan bahwa pengembangan E-LKPD dengan menggunakan *Book Creator*

berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar telah memenuhi kriteria praktis dari perspektif guru dan siswa. Penelitian Sri Rayahu mengungkapkan bahwa E-LKPD berbasis *High Order Thinking Skill* valid, praktis, dan menarik digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar [8].

Bahwa E-LKPD yang menggunakan aplikasi *liveworksheet* memiliki kategori valid yang berarti siswa dapat menggunakannya, sangat praktis, dan mudah digunakan, dan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah mendapatkan referensi dari penelitian terdahulu, peneliti melakukan keterbaruan baru. Peneliti menggunakan aplikasi Canva yang diintegrasikan dengan aplikasi lain agar lebih interaktif yaitu Quiziz, dan Assemblr Edu yang memungkinkan siswa berlatih menulis dengan bahan ajar yang dapat didengar, disimak, ditonton, dan dikerjakan, sehingga lebih interaktif. Berdasarkan latar belakang, pada penelitian ini akan mengembangkan E-LKPD interaktif Bahasa Indonesia berbasis genre untuk mengembangkan keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini fokus pada kebutuhan guru dan siswa terhadap E-LKPD untuk meningkatkan keterampilan menulis. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa untuk sebagai langkah awal dalam proses pengembangan Lembar Kerja elektronik yang interaktif. Kebutuhan E-LKPD yang akan dikembangkan melalui instrumen kuesioner dan wawancara sehingga hasil berupa analisis kebutuhan guru dan siswa. Selanjutnya, data dianalisis, dan hasil analisis masalah dan pertanyaan penelitian diinterpretasikan. Pada titik ini, kesimpulan dibuat.

Sangat penting bagi siswa untuk belajar bahasa karena bahasa mempengaruhi perkembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual mereka serta mendukung atau meningkatkan peluang keberhasilan mereka dalam bidang studi apa pun. Di dalam kurikulum Merdeka, rasional pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: Literasi adalah kemampuan yang sangat penting yang dapat digunakan untuk belajar dan bekerja sepanjang hidup. Ini bergantung pada kemampuan berbahasa, sastra, dan berpikir. Literasi sangat penting untuk semua bidang pendidikan, bidang kehidupan, dan tujuan sosial. Belajar bahasa Indonesia, oleh karena itu, adalah belajar kemampuan untuk berkomunikasi dengan berbagai orang di lingkungan sosial dan budaya Indonesia [9].

Literasi adalah kemampuan untuk menyimak, membaca, memirsa, menulis, berbicara, dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan berbasis genre yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa sebaiknya menggunakan seluruh aspek keterampilan agar siswa dapat belajar secara alami dengan terlibat langsung dalam proses belajar itu sendiri. Salah satu inovasi yang diperlukan adalah dengan mengembangkan E-LKPD [10].

LKPD adalah bahan ajar yang berisi informasi, ringkasan, petunjuk pengerjaan soal, dan kumpulan soal yang harus dikerjakan siswa. Pada umumnya, LKPD yang telah dirancang oleh guru berbentuk cetak. Namun, seiring kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, perkembangan LKPD bukan hanya berbentuk cetak tetapi juga berbasis digital atau dapat disebut LKPD Elektronik (E-LKPD). E-LKPD merupakan LKPD yang berbentuk digital bersifat interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara mengaksesnya. E-LKPD merupakan satu alat yang dapat menunjang kegiatan belajar

siswa secara mandiri di rumah dan dapat diakses melalui laptop maupun gadget sehingga memudahkan penggunaannya dan dapat menyesuaikan dengan sistem pembelajaran saat ini [10].

Studi ini menggunakan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan *Quizziz* dan *Assembler Edu* untuk membuat E-LKPD. Canva adalah program desain *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan banyak lagi. *Quizziz* merupakan sebuah aplikasi/platform yang dapat dijadikan media untuk proses belajar Penggunaan *Quizziz* sebagai pengembangan media pembelajaran mempunyai kelebihan: menyenangkan, real time, dan efektif. Selain itu, dapat dijadikan media yang tepat untuk membantu proses pembelajaran. *Assembler EDU* merupakan platform belajar digital berbasis 3D yang dapat dijadikan sebagai media pemberian materi, soal dan berbagai informasi pendidikan penting lainnya [11].

Pengembangan E-LKPD interaktif Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan genre. Metode ini didasarkan pada analisis bahasa *Systemic Functional Grammar (SFG)* oleh Halliday. Menurut Halliday dan Hasan (1980). Semua teks diciptakan dalam konteks tertentu dan dengan tujuan tertentu, sehingga jenis teks berkembang sesuai kebutuhan. Menurut (Gusti Yarmi, 2014) Menulis adalah cara untuk menunjukkan diri anda melalui tulisan. Menulis melibatkan otak dan motorik. Menulis adalah salah satu cara berkomunikasi. Ini memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan mereka melalui kumpulan kata-kata yang ditulis. Menulis adalah keterampilan yang dapat dipelajari dan dilatih; oleh karena itu, keterampilan ini akan menjadi lebih mahir dengan berlatih secara teratur [12].

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk E-LKPD interaktif Bahasa Indonesia berbasis genre menggunakan Canva yang terintegrasi dengan *Quizziz*, dan *Assembler Edu*. Penggunaan multi aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan berbagai fitur sesuai kebutuhan. Peneliti menggunakan model ADDIE singkatan dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi sebagai konsep pengembangan produk. Filosofi penerapan ADDIE adalah pembelajaran berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan menginspirasi. [13].

Penelitian ini terbatas pada analisis kebutuhan yang berasal dari pengamatan awal di lapangan. Implikasi dari penelitian ini terhadap guru adalah terlaksananya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan LKPD interaktif yang dapat meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran. Guru tidak hanya menggunakan bahan ajar cetak yang disediakan tetapi menggunakan berbagai teks multimodal seperti dalam E-LKPD interaktif. Implikasinya bagi siswa adalah meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis berbagai teks sesuai genrenya.

Studi ini melibatkan 30 siswa yang berada di kelas IV di SDN Jurang Mangu Timur 03, bersama dengan 2 guru kelas yang berpartisipasi dalam menilai kebutuhan siswa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan secara menyeluruh. Peneliti berpartisipasi secara aktif di lapangan, mencatat secara cermat peristiwa yang terjadi, menganalisis secara kritis berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan membuat laporan yang rinci [14].

Data dikumpulkan melalui teknik survei dengan instrumen dalam bentuk wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan kepada 2 orang guru kelas. Kuisisioner digunakan untuk mencari tahu pendapat siswa terkait dengan kebutuhan E-LKPD untuk dikembangkan. Instrumen penelitian ini terdiri dari 12 item pertanyaan pada angket wawancara guru dan 15 item pada angket kuisisioner siswa. Indikatornya meliputi aspek penilaian materi, bahan ajar dan kualitas pembelajaran.

Analisis kebutuhan LKPD elektronik yang akan dikembangkan, dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Kemudian dari wawancara dan kuesioner tersebut data

diperoleh berupa analisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa. Pada tahap selanjutnya data dianalisis kemudian melakukan interpretasi hasil dan ditarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan pengembangan E-LKPD interaktif Bahasa Indonesia berbasis genre dilakukan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap 30 siswa kelas IV SDN Jurang Mangu Timur 03 dan 2 orang guru kelas pada semester genap bulan November 2023. Hasil wawancara yang dilakukan kepada 2 guru kelas oleh peneliti diperoleh pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas**

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru 1	Jawaban Guru 2
1	Apakah bapak/ibu guru membuat persiapan sebelum mengajar Bahasa Indonesia? Jika iya, berupa apa?	Ya, tentu saja. Biasanya saya menyiapkan modul ajar yang saya ambil dari PMM, kemudian menyiapkan materi dan tugas yang akan saya berikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu.	Ya, saya menyiapkan materi dan buku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2	Bagaimana sikap siswa saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah mereka antusias?	Respon siswa terkadang berbeda-beda, ada yang biasa ada yang antusias, apalagi kalau saya sudah bawa proyektor, anak-anak langsung antusias.	Ya, biasa saja respon siswa terkadang antusias terkadang tidak.
3	Menurut Bapak/ibu guru, seberapa penting kah pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ?	Menurut saya pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, tetapi kadang terabaikan dan disepelekan. Ketika ulangan ternyata nilainya sama rendahnya dengan matematika.	Penting karena pelajaran Bahasa Indonesia sebagai modal kita belajar semua mata pelajaran
4	Saat mengajarkan Bahasa Indonesia, apakah bapak ibu guru menggunakan berbagai media untuk menstimulasi 4 keterampilan berbahasa ?	Terkadang saya menggunakan <i>power point</i> , menampilkan video, dan tentunya memakai buku paket yang disediakan pemerintah. Oiya ditambah satu lagi yaitu Bupena sebagai pendamping buku paket.	Biasanya saya menggunakan buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Saya memang kurang mampu dalam mengoperasikan proyektor.
5	Menurut bapak/ibu, apakah bahan ajar dan LKPD yang tersedia saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan guru?	Menurut saya cukup membantu tetapi alangkah lebih baiknya jika bentuknya tidak hanya kertas saja, jadi terasa monoton untuk anak	Cukup tetapi mungkin bagi anak membosankan ya, karena berupa kertas, dan LKPD nya ada di dalam buku paket jadi anak-anak juga tidak merasa <i>surprise</i> lagi.
6	Menurut Bapak ibu guru, dari ke-4 keterampilan berbahasa, manakah yang paling sulit dikuasai oleh siswa?	Menulis karangan dan sejenisnya, karena biasanya anak-anak merasa buntu untuk menuangkan ide. Disuruh nulis satu lembar, baru 5	Berbicara di depan kelas dan menulis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru 1	Jawaban Guru 2
7	Apakah ketika mengajar Bahasa Indonesia materi menulis berbagai jenis teks, bapak ibu guru menggunakan LKPD khusus, atau media pembelajaran khusus ?	baris sudah bingung mau menulis apalagi. Menggunakan Bupena dan terkadang ditambah <i>powerpoint</i> .	Menggunakan bupena
8	Jika iya, apakah LKPD tersebut cukup membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan keterampilan menulis siswa?	Membantu guru dalam meringankan beban guru dalam membuat latihan.	Cukup membantu saya sebagai guru, kalau siswa biasanya mengikuti contoh atau instruksi yang ada di buku.
9	Menurut Bapak ibu guru, dari ke-4 keterampilan berbahasa, manakah yang paling sulit dikuasai oleh siswa?	Menulis dan berbicara sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.	Menulis karangan. Kalau disuruh menulis baru 2 baris biasanya kehabisan ide.
10	Apakah bapak ibu guru pernah memakai aplikasi Canva, <i>quizziz</i> dan <i>Assemblr edu</i> untuk merancang LKPD?	Canva sudah pernah untuk membuat lembar kerja cetak tetapi <i>Quizziz</i> dan <i>Assemblr edu</i> belum pernah	Belum pernah
11	Jika dikembangkan LKPD yang dapat membantu proses belajar mengajar materi menulis berbagai jenis teks yang interaktif, dapat digunakan oleh siswa, merupakan gabungan dari gambar, gambar 3D, teks ,video dan kuis, apakah bapak ibu guru setuju?	Menurut saya itu ide yang bagus, dan sesuai dengan perkembangan zaman, anak-anak pasti sangat antusias.	Bagus, saya setuju, agar siswa lebih tertarik, materi pelajaran juga lebih berwarna.
12	Apakah LKPD interaktif tersebut termasuk LKPD yang dibutuhkan oleh guru?	Ya, betul..dibutuhkan oleh guru, karena pembelajaran menulis ini sangat menantang bagi anak-anak. Dengan adanya LKPD yang interaktif akan memudahkan siswa agar bisa menulis dengan antusias.	Bisa jadi seperti itu, karena saat ini belum ada di sekolah kami

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan guru pada Tabel 1 menyatakan bahwa guru menggunakan bahan ajar cetak yang disediakan oleh pemerintah. Guru jarang menggunakan media atau lembar kerja siswa yang berbasis teknologi, padahal siswa terlihat lebih antusias jika guru menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi.

Kedua guru menyatakan bahwa pengembangan E-LKPD interaktif Bahasa Indonesia sangat diperlukan. Karena dapat membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Kedua guru juga berpendapat bahwa penggunaan LKPD interaktif

membuat siswa menjadi lebih antusias. Penggunaan teknologi yang terbaru seperti Canva, *quizziz* dan *Assemblr edu* sesuai dengan perkembangan zaman dan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar yang pada dasarnya masih suka bermain.

Kedua guru juga menyatakan bahwa menulis adalah keterampilan yang sulit dikuasai oleh siswa sehingga memerlukan inovasi pembelajaran. Kedua guru setuju jika dikembangkan E-LKPD Interaktif Bahasa Indonesia yang dapat membantu proses belajar mengajar materi menulis berbagai jenis teks yang interaktif, yang dapat digunakan oleh siswa, dan merupakan gabungan dari gambar, gambar

3D, teks, video dan kuis. E-LKPD tersebut merupakan LKPD yang diperlukan oleh kedua guru.

**Tabel 2. Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap E-LKPD Interaktif berbasis genre**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	% pilihan
1.	Apakah kamu memiliki buku teks atau pegangan lain selain dari sekolah untuk belajar?	Ya	87%
		Tidak	13%
2	Apakah kamu mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu dalam memahami suatu materi, lewat internet misalnya.	Ya	83%
		Tidak	17%
3	Menurut pendapatmu, apakah Bahasa Indonesia termasuk pelajaran yang sulit?	Ya	50%
		Tidak	50%
4	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam mempelajari materi berbagai jenis teks seperti teks narasi, eksposisi, argumentasi, dan lain-lain)?	Ya	70%
		Tidak	30%
5	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menulis berbagai jenis teks?	Ya	70%
		Tidak	30%
6	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mendeskripsikan suatu gambar menjadi sebuah teks deskripsi?	Ya	60%
		Tidak	40%
7	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menuliskan gagasan/ide melalui sebuah tulisan?	Ya	70%
		Tidak	30%
8	Apakah kamu diberikan lembar kerja untuk berlatih menulis berbagai jenis teks?	Ya	77%
		Tidak	23%
9	Apakah bapak/ibu guru menggunakan bahan ajar khusus untuk mengajarkan menulis berbagai jenis teks? misalnya lembar kerja, alat peraga, video, slide power point, dan lain-lain?	Ya	63%
		Tidak	37%
10	Apakah kamu antusias saat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia materi berbagai jenis teks?	Ya	63%
		Tidak	37%
11	Apakah kamu dapat mengoperasikan smartphone (HP)?	Ya	100%
		Tidak	0%
12	Apakah kamu dapat mengoperasikan laptop/komputer?	Ya	40%
		Tidak	60%
13	Apakah kamu membutuhkan bahan ajar/lembar kerja alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari berbagai jenis teks dalam Bahasa Indonesia?	Ya	80%
		Tidak	20%
14	Apakah kamu tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia dengan berbagai perangkat elektronik seperti komputer/ HP?	Ya	77%
		Tidak	23%
15	Apakah kamu setuju apabila dikembangkan Lembar Kerja Siswa yang interaktif, berupa LKPD elektronik yang dapat diakses melalui HP, dan terdapat kuis gambar serta video yang menarik?	Ya	80%
		Tidak	20%

Dari hasil pengisian kuis yang dilakukan oleh siswa, siswa masih mencari

bahan lain selain buku yang disediakan oleh guru, yaitu sebanyak 83% siswa mencari

bahan lain untuk memahami Pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis. Setengah dari siswa kelas IV menganggap bahwa Pelajaran Bahasa Indonesia termasuk Pelajaran yang sulit. Sebanyak 70% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menulis berbagai jenis teks. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner di nomor 7 yang mengungkapkan bahwa siswa kelas IV Sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide/gagasan ke dalam tulisan. Poin pertanyaan nomor 8 dan 9, bapak ibu guru telah memberikan lembar kerja untuk berlatih menulis berbagai jenis teks, yaitu berupa buku pendamping penilaian (Bupena) sebanyak 77%. Sedangkan bahan ajar khusus misalnya lembar kerja, alat peraga, video, *slide power point*, dan lain-lain belum banyak digunakan, yaitu baru sekitar 63%. Akibatnya hanya 63% siswa yang antusias mengikuti Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada pertanyaan nomor 11, kita dapat mengetahui bahwa semua siswa mampu mengoperasikan *smartphone* (HP), sedangkan hanya sebagian yang mampu mengoperasikan laptop/computer. Dengan demikian, pengembangan LKPD interaktif dengan Canva yang terintegrasi dengan *quizziz* dan *Assemblr Edu* dapat dilakukan. Sebanyak 80% siswa membutuhkan bahan ajar/lembar kerja alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari berbagai jenis teks dalam Bahasa Indonesia. Sebanyak 77% siswa tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia dengan berbagai perangkat elektronik seperti computer dan HP. Sebanyak 80% siswa setuju apabila dikembangkan Lembar Kerja Siswa yang interaktif, berupa LKPD elektronik yang dapat diakses melalui HP, dan terdapat kuis gambar serta video yang menarik.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik

yang interaktif pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan oleh guru. Hasil dari pengisian kuesioner oleh siswa mendukung pertanyaan jawaban yang diberikan oleh guru terkait dengan masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, dan termasuk sesuatu yang dibutuhkan oleh siswa. Diharapkan kepada guru pelajaran matematika dapat lebih banyak menggunakan LKPD pembelajaran. Karena dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Media yang digunakan juga sebaiknya bersifat tidak monoton atau bervariasi alangkah lebih baik menggunakan media digital juga untuk menarik antusias siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. T. Samiha, A. N. Zakiyah, N. Anisah, R. Riyani, S. P. Putri, dan S. A. Juliana, "Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka," *JIMR J. Int. Mutidisciplinary Res.*, vol. 02, no. 1, 2023.
- [2] S. Sumaryanti, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Pancasila di SMK Negeri 1 Surakarta," *J. Indones. Sos. Teknol.*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [3] R. Agusti, S. R, dan R. Hakim, "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Berbasis Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.820.
- [4] H. Usman dan M. Anwar, "Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Kepulauan Seribu," *Semin. Nas. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2020, no. 2017, 2020.
- [5] A. L. Ozila dan A. Aisiah, "Pengembangan E-LKPD untuk Melatih Historical Empathy Peserta Didik SMA," *J. Kronologi*, vol. 3, no.

- 2, 2021, doi: 10.24036/jk.v3i2.146.
- [6] Bona Riyah Purba, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Dick and Carey pada Materi Himpunan di SMP Swasta Al-Hikmah Medan," *Skripsi*, 2018.
- [7] R. A. Wiranata and I. W. Sujana, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.23887/jp2.v4i1.31926.
- [8] Haziatun Syakira, Ratnawati, and Lika Apreasta, "Pengembangan E-LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Elemen Membaca dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 3, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i3.1567.
- [9] D. Rahmadayanti dan A. Hartoyo, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3431.
- [10] D. A. Zahroh dan Y. Yuliani, "Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan," *Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 10, no. 3, 2021, doi: 10.26740/bioedu.v10n3.p605-616.
- [11] Z. R. Subhan dan A. Pratama, "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Assemblr Edu terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Siklus Air," *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, 2023.
- [12] M. F. Lathifah, B. N. Hidayati, dan Z. Zulandri, "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan," *J. Pengabd. Magister Pendidik. IPA*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: 10.29303/jpmpi.v4i2.668.
- [13] A. S. Sansi, F. Rini, T. Mary, and T. T. Kiong, "The Development of Android-based Computer and Basic Network Learning Media," *J. Comput. Instr. Media*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.58712/jcim.v1i2.19.
- [14] S. Mulyadi, A. M. H. Basuki, and H. Prabowo, "Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Method," *Rajawali Pers, Depok*, 2018.