

PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) BERBASIS BUDAYA MELAYU RIAU UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI SISWA SDIT AL-MANAR

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC LEARNER WORKSHEETS (LKPD) BASED ON RIAU MALAY CULTURE FOR NARRATIVE TEXT WRITING SKILLS OF SDIT AL-MANAR LEARNERS

Dira Salsabila¹, Eva Astuti Mulyani², Erlisnawati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau
Pekanbaru, Indonesia

E-mail: dira.salsabila4744@student.unri.ac.id¹, eva.astuti@lecturer.unri.ac.id²,
erlisnawati@lecturer.unri.ac.id³

Submitted

10 Januari 2025

Accepted

25 Februari 2025

Revised

29 Maret 2025

Published

30 April 2025

Kata Kunci:

Kata Kunci satu; E-LKPD

Kata Kunci dua; budaya Melayu Riau

Kata Kunci tiga; Teks Narasi

Kata Kunci empat; Model

pengembangan 4D

Keyword:

Keyword one; E-LKPD

Keyword two; Riau Malay culture

Keyword three; Narrative Text

Keyword four; 4D Development Model

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena belum ada bahan ajar E-LKPD berbasis budaya melayu Riau di SDIT Al-Manar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi siswa SDIT Al-Manar. Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis budaya Melayu Riau dikembangkan menggunakan metode penelitian R&D dengan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Validasi memperoleh indeks Aiken's V sebesar 0.76 (valid). Uji coba siswa satu-satu diperoleh persentase rata-rata skor 82.50% dengan kategori sangat praktis, Uji coba terbatas diperoleh persentase rata-rata skor 85.25% dengan kategori sangat praktis dan respon guru didapati hasil kepraktisan sebesar 86.67% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji validasi, uji coba siswa, serta uji respon guru, maka elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi siswa SDIT Al-Manar, valid dan sangat praktis digunakan sebagai referensi belajar guru dan siswa.

Abstract

This research was conducted because there was no E-LKPD teaching material based on Riau Malay culture at SDIT Al-Manar. This study aims to develop Riau Malay culture-based electronic learner worksheets (E-LKPD) for narrative text writing skills of SDIT Al-Manar students. The Riau Malay culture-based electronic learner worksheet (E-LKPD) was developed using the R&D research method with the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). Validation obtained an Aiken's V index of 0.76 (valid). One-on-one student trials obtained an average percentage score of 82.50% with a very practical category, limited trials obtained an average percentage score of 85.25% with a very practical category and teacher responses obtained a practicality result of 86.67% with a very practical category. Based on the results of the validation test, student trials, and teacher response tests, the Riau Malay culture-based electronic student worksheet (E-LKPD) for narrative text writing skills of SDIT Al-Manar students is valid and very practical to use as a learning reference for teachers and students.

Citation :

Salsabila, D., Mulyani, E.A., dan Erlisnawati. (2025). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis Budaya Melayu Riau untuk Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Sdit Al-Manar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4 (2), 120-132. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i2.272>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagian penting dalam pendidikan. Guru wajib berinovasi dalam metode pembelajaran, memanfaatkan berbagai sumber media digital secara efektif dan efisien. . Tanpa adaptasi, peran guru akan terpinggirkan dan kualitas pendidikan menurun, sementara kemajuan ilmu dan teknologi memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya (Lelyna, 2019). Sebagai seorang pendidik, kita sangat diharapkan untuk bisa merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber media dan sumber belajar secara efektif dan efisien. Di era digital, TIK berkembang pesat dan memberikan pengaruh signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Menurut Kurniawan, dkk (2021) pada dunia pendidikan Indonesia, globalisasi, memberi dampak keharusan perubahan pada cara mengajar guru yang dulunya bersifat tradisional berbasis paper kini berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Oleh karena itu, guru harus bisa memanfaatkan media digital agar proses belajar mengajar lebih efektif.

Di era globalisasi, pembelajaran perlu menggabungkan unsur lokal dan global, khususnya budaya. Diperlukan upaya untuk memperkuat pengetahuan budaya dengan fokus pada pengembangan keterampilan menulis teks narasi siswa, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan menuangkan ide serta cerita tentang budaya Riau. Integrasi Budaya Melayu Riau (BMR) dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta membantu memahami dan mengapresiasi budaya lokal. Namun, literasi budaya belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran di sekolah dasar (Yuniarti, 2021). Diperlukan upaya untuk memperkuat pengetahuan budaya dengan fokus pada pengembangan keterampilan menulis teks narasi siswa, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan menuangkan ide serta cerita tentang budaya Riau. Integrasi Budaya Melayu Riau (BMR) dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta membantu mereka memahami dan mengapresiasi budaya lokal. Permainan tradisional, sebagai bagian dari kesenian, bukan hanya kegiatan rekreasi tetapi juga bentuk seni yang berharga, mengajarkan sejarah, budaya, dan nilai-nilai budaya dan sosial.

Salah satu bahan ajar inovatif yang menarik bagi siswa adalah Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*). *E-LKPD* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan konten pembelajaran yang kontekstual. Menurut Puspita, dkk (2021) bahwa *E-LKPD* berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya. Teknologi dalam bentuk *E-LKPD* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Seiring dengan itu, pendidikan yang berbasis kearifan lokal menjadi semakin penting dalam membentuk karakter dan identitas peserta didik. Melalui pendekatan kontekstual, siswa tidak hanya belajar tentang keterampilan teknis, tetapi juga mengenal dan menghargai budaya mereka sendiri serta akan menjadi lebih efektif dalam membentuk karakter peserta didik. *E-LKPD* dibuat dan dikembangkan untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa SD karena seperti yang kita ketahui saat ini Indonesia merupakan negara yang minim akan literasi. Selain itu, seiring dengan kemajuan zaman, anak – anak semakin tidak tahu mengenai budaya daerahnya sendiri. |

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development). Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Four-D Models* (4D). Penelitian ini dirancang menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*). Model pengembangan 4D mengikuri alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model tersebut mencakup 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini melibatkan tim ahli yaitu ahli bahan ajar dan ahli bahasa untuk memvalidasi produk dan kelayakan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*), didapat dari tanggapan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, uji coba *One To One* yang berjumlah 3 orang dan uji coba terbatas sebanyak 10 orang. Jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, komentar, dan saran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari instrument angket validator ahli, respon siswa dan guru. Penilaian kevalidan diperoleh melalui hasil analisis instrumen lembar penilaian (validasi) terhadap produk E-LKPD yang akan dikembangkan. Metode deskriptif kuantitatif digunakan dalam analisis data hasil validasi berupa persentase menggunakan Skala Likert sesuai tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validasi

Rata – Rata Indeks	Kategori Validasi
$V > 0,8$	Sangat Valid
$0,4 \leq V \leq 0,8$	Valid
$V < 0,4$	Kurang Valid

Sumber : Mamonto (2021)

Pengolahan nilai validitas isi menggunakan rumus Aiken (1985) sebagai berikut:

$$V = \frac{\Sigma s}{n(C - 1)}$$

Keterangan :

- V = Indeks penilaian validator
 Σs = Angka penilaian validitas nilai terendah (dalam hal ini = 1)
 C = Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)
 n = Banyaknya validator

Rumus yang digunakan untuk menganalisis respon yang telah diisi oleh guru dan siswa. Berikut rumus yang digunakan :

$$\text{Rata – rata skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan diketahuinya presentase skor yang diperoleh, langkah selanjutnya merupakan tahap dalam menentukan praktikalitas E-LKPD. Kategori penilaian hasil uji praktikalitas yang dinilai oleh guru dan siswa dapat dikonversikan dalam tabel 2 berikut :

Tabel 2. Kriteria Pengambilan Keputusan Hasil Uji Praktikalitas

Interval rata-rata skor (%)	Kategori
81,25 < skor ≤ 100	Sangat Praktis
62,5 < skor ≤ 81,25	Praktis
43,75 < skor ≤ 62,5	Kurang Praktis
≤ 25 < skor ≤ 43,75	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi Sugiyono (2019)

Adapun prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti mengacu pada penelitian pengembangan model 4D yang terbagi menjadi 4 tahapan yaitu:

1. *Define* (pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan tahapan yang berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan di kembangkan. Pendefinisian terdiri dari beberapa langkah yaitu:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum ini digunakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan digunakan untuk mengembangkan produk E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau pada materi keterampilan menulis teks narasi untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi penelitian adalah siswa kelas V SDIT Al-Manar Pekanbaru sudah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka SDIT Al-Manar Pekanbaru sudah diterapkan di kelas 1, 2, 4 dan 5 sekolah dasar.

b) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan agar *E-LKPD* yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya Melayu Riau yang akan digunakan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. *E-LKPD* yang dikembangkan ini mengambil materi keterampilan menulis di kelas V sekolah dasar. Setelah di analisis, materi keterampilan menulis yang terdapat di kelas V sekolah dasar yaitu materi teks narasi pada semester genap. Bahan ajar yang digunakan pada *E-LKPD* yaitu permainan tradisional.

c) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dapat dilakukan dengan melihat cara belajar anak dan perkembangan kognitif berdasarkan rentang usia. Berdasarkan teori Piaget usia 9-10 tahun termasuk dalam tahap operasi konkrit dimana anak pada usia tersebut akan mengembangkan kemampuan terakhir dalam mempertahankan ingatan yang mulai diasah, yakni ingatan tentang ruang. Pada tahap ini seorang anak juga belajar melakukan pemilahan dan pengurutan. Dengan analisis karakter peserta didik dapat memudahkan peneliti untuk melakukan perancangan *E-LKPD* berbasis budaya melayu Riau

2. Design (perancangan)

Tahap perancangan adalah kegiatan merancang produk yang akan dihasilkan dengan analisis yang telah di lakukan. Tujuannya agar *E-LKPD* menjadi layak, dan menarik. Pada tahap ini materi dan kearifan lokal yang sudah di pilih dan dikumpulkan sumbernya akan dirancang menjadi sebuah *E-LKPD* berbantuan aplikasi canva dan situs *Liveworksheets*. *E-LKPD* yang dikembangkan menggunakan A4, terdapat gambar, bahasa yang mudah di pahami, terdapat petunjuk penggunaan *E-LKPD*, latihan, dan cover yang dibuat menggambarkan kearifan lokal. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan membuat instrumen penelitian sebagai sarana

untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan produk yang telah di kembangkan oleh peneliti.

3. *Development* (pengembangan)

Setelah tahap desain selesai, selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Langkah awal yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu validasi produk dan revisi produk. Validasi dilakukan oleh 2 para ahli yaitu ahli bahan ajar, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasil dari validasi yang berupa saran dan masukan sangat berguna untuk penyempurnaan bahan ajar yang diteliti. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yakni uji coba *One To One* dilakukan kepada 3 siswa dan uji terbatas dilakukan dengan kepada 10 siswa sesuai E-LKPD kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan.

4. *Disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran adalah tahap akhir pada model penelitian 4D yang berisi kegiatan menyebarkan produk *E-LKPD* yang telah teruji valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis menyebarkan produk E-LKPD berbasis budaya melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi kepada sekolah dasar yang dijadikan tempat penelitian yaitu SDIT Al-Manar Pekanbaru.]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi E-LKPD berbasis Budaya Melayu Riau

a. Validasi Ahli Bahan Ajar

Hasil penilaian validasi digunakan sebagai perbaikan dalam menyempurnakan E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau agar valid sehingga dapat di uji cobakan. Tujuan dari validasi yaitu agar mendapatkan E-LKPD yang valid dan produk E-LKPD yang baik sehingga E-LKPD dapat digunakan dalam pembelajaran. Validator akan melihat, menilai, dan memberikan masukan serta saran terhadap produk E-LKPD menggunakan lembar validasi yang diberikan oleh peneliti. Pada lembar validasi terdapat pernyataan dan kolom penilaian menggunakan skala likert dengan 4 skala. Dalam proses validasi penilaian dilakukan dengan menceklis sesuai skala yang dicapai produk E-LKPD pada kolom yang tersedia. Selain itu, juga terdapat bagian yang digunakan untuk mengisi masukan dan saran dari validator. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali untuk mendapatkan hasil produk E-LKPD yang valid. Berikut hasil validasi produk sebelum dan setelah melalui tahap validator ahli bahan ajar.

Adapun hasil yang didapatkan dari hasil validasi oleh validator bahan ajar dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

Aspek	Skor	Validitas
Identifikasi	0,61	Valid
Kurikulum	0,75	Valid
Petunjuk	0,78	Valid
Materi	0,67	Valid
Alat dan bahan	0,75	Valid
Tugas	0,67	Valid
Rata – rata	0,70	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa produk E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi di sekolah dasar setelah dilakukan uji validasi sebanyak dua kali pengujian validator ahli bahan ajar dengan menggunakan rumus Aiken' V sebesar 0,71 dengan kategori valid. Dengan hasil tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau ini sudah dinyatakan layak dari segi tampilan bahan ajar. Hasil revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli bahan ajar dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 4. Hasil Revisi Ahli Bahan Ajar

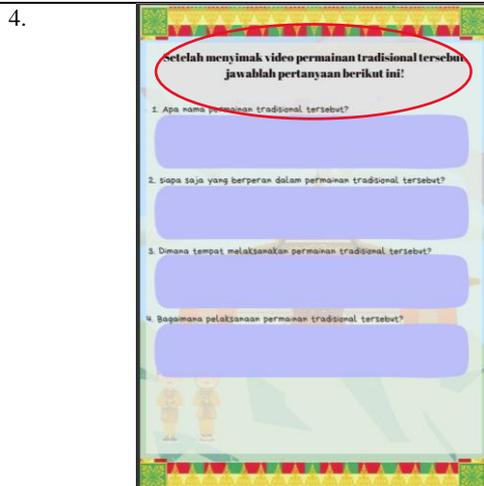
No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	 <p>Sampul (<i>cover</i>) dengan menggunakan background rumah adat.</p>	 <p>Bagian background diganti jadi permainan tradisional dikarenakan berbasis budaya Melayu Riau dalam permainan tradisional</p>
2.	 <p>Pada bagian petunjuk kegiatan warna hurufnya diubah agar lebih jelas melihatnya dan fokus pada huruf yang ada</p>	 <p>Merubah warna huruf pada bagian petunjuk kegiatan</p>



Pada bagian kanan sebelum revisi langkah kerja dan alat bahan serta video digabung,



Dipisah menjadi 1 halaman 1 pelaksanaan agar dapat melihat informasi dengan jelas



Bagian tugas diubah agar menyesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan E-LKPD



Sudah mengubah tugas sesuai capaian pembelajaran dan tujuan E-LKPD

b. Validasi Ahli Bahasa

Setelah validasi ahli bahan ajar, kemudian dilakukan juga validasi ahli bahasa pada E-LKPD. Adapun hasil yang didapatkan dari hasil validator bahasa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Skor	Validitas
Kesesuaian dengan struktur penulisan	0,78	Valid
Kejelasan penggunaan bahasa	0,83	Sangat Valid
Rata – rata	0,81	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa produk E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi di sekolah dasar telah dilakukan uji validasi oleh validator ahli bahasa dengan memperoleh penilaian akhir 0,81 dengan kategori “sangat valid”. Dengan hasil tersebut, maka dapat diambil Kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau ini sudah dinyatakan layak digunakan untuk uji coba kepada siswa. Hasil revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
	Bagian cover tidak menuliskan judul secara lengkap	judul diganti dan dibuat menjadi lengkap agar lebih jelas
2.		
	Bagian tujuan pembelajaran diubah menjadi tujuan LKPD	Diganti menjadi tujuan LKPD dan isinya dipadatkan menjadi satu
3.		
	Bagian petunjuk kegiatan diubah menjadi petunjuk pengerjaan LKPD	Diganti menjadi petunjuk pengerjaan LKPD dan dipersingkat mengenai petunjuknya.

Hasil Praktikalitas E-LKPD berbasis Budaya Melayu Riau

Produk yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli bahan ajar dan bahasa, kemudian dilakukan uji coba kepada guru dan siswa dalam skala kecil untuk di uji coba kepraktisan

produk (praktikalitas) yang dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui hasil mengenai tingkat kepraktisan *E-LKPD* dengan mengisi lembar angket praktikalitas. Adapun pembahasan yang akan dijelaskan pada uraian berikut.

a. Uji Coba Satu-Satu

Pada tahap ini, produk *E-LKPD* berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi di sekolah dasar diajarkan kepada 3 orang peserta didik kelas V SDIT Al-Manar Pekanbaru secara berkelompok. Tujuan pada tahap ini adalah untuk melihat kelayakan *E-LKPD* yang telah dikembangkan. Beberapa hari sebelum uji coba dimulai, peneliti menyiapkan segala hal seperti meminta izin kepada wali kelas.

Proses pembelajaran diawali dengan memberikan link produk *E-LKPD* yang telah valid dan dapat di uji cobakan. Setelah itu peneliti mengajarkan materi yang ada di *E-LKPD* pada peserta didik dan mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan *E-LKPD* yang telah dikembangkan. Selekah peserta didik mengerjakan *E-LKPD*, peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik untuk melihat kepraktisan dan respon peserta didik terhadap *E-LKPD* yang telah dikembangkan. Adapun hasil lembar angket respon peserta didik yang telah peneliti lakukan dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 7. Hasil Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Peserta Didik Uji Coba Satu-Satu

No	Nama	Skor (Pernyataan)									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Siswa I	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4
2	Siswa II	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4
3	Siswa III	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2
Total Skor		11	9	9	11	11	9	8	10	11	10
Presentase		91,67	75	75	91,67	91,67	75	66,67	83,33	91,67	83,33
Kategori		SP	P	P	SP	SP	P	P	SP	SP	SP
Presentase		82,50%									
Kategori		Sangat Praktis									

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji coba one to one produk *E-LKPD* berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi memperoleh rata – rata sebesar 82,50% dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwa *E-LKPD* yang diberikan mudah di pahami. Produk *E-LKPD* yang telah dikembangkan berdasarkan pemaparan hasil uji coba *one to one* diatas dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* ini praktis digunakan dalam pembelajaran, mudah dipahami peserta didik, dan diterima oleh peserta didik.

b. Uji Coba Terbatas

Uji terbatas adalah tahap yang dilakukan setelah tahap uji coba *one to one*. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 orang peserta didik pada kelas V SDIT Al-Manar Pekanbaru. Pelaksanaan uji coba terbatas ini bertujuan untuk meyakinkan penggunaan produk dan melihat kelayakan serta tanggapan peserta didik terhadap *E-LKPD* berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Uji coba terbatas ini menggunakan angket respon peserta didik.

Kegiatan ini diawali dengan peneliti berbincang dengan guru kelas sebagai observer yang berfungsi untuk mengisi angket respon guru untuk melihat respon guru terhadap kelayakan *E-LKPD* yang dikembangkan. Pada awal pembelajaran, peneliti membuka dengan salam. Kemudian siswa mulai melihat dan mengisi *E-LKPD*. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik kepada 10 orang peserta didik untuk

melihat hasil angket respon peserta didik pada uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas V SDIT Al–Manar Pekanbaru yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 8. Hasil Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No	Nama	Skor (Pernyataan)									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Siswa I	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3
2	Siswa II	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3
3	Siswa III	3	4	3	2	4	3	2	3	2	2
4	Siswa IV	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3
5	Siswa V	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3
6	Siswa VI	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3
7	Siswa VII	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4
8	Siswa VIII	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3
9	Siswa IX	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Siswa X	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4
Total Skor		36	33	32	35	36	35	34	36	32	32
Presentase		90	82,5	80	87,5	90	87,5	85	90	80	80
Kategori		SP	SP	P	SP	SP	SP	SP	SP	P	P
Presentase		85,25%									
Kategori		Sangat Praktis									

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik, diperoleh rata-rata keseluruhan skor persentase dari angket peserta didik yaitu sebesar 85,25% dengan kategori “sangat praktis”. Selain itu, peneliti juga mendapatkan respon baik dari peserta didik mengenai E-LKPD pada kegiatan pembelajaran yakni siswa merasa senang dengan pembelajaran karena E-LKPD disajikan dengan gambar yang berwarna. Dengan penilaian yang diperoleh maka E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

c. Uji Coba Guru

Uji coba guru dilakukan pada 3 guru kelas V SDIT Al–Manar Pekanbaru. Uji coba dilakukan oleh 3 guru karena produk yang dikembangkan merupakan perangkat pembelajaran yang berguna bagi guru dalam menjalankan proses belajar mengajar. Pada uji coba guru ini, E-LKPD diberikan kepada guru untuk dibaca terlebih dahulu dan guru diminta untuk menilai E-LKPD berdasarkan tanggapan guru tentang E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi melalui angket yang diberikan oleh peneliti. Adapun hasil kepraktisan yang diperoleh dari uji coba guru dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 9. Hasil Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Uji Coba Guru

No	Nama	Skor (Pernyataan)									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Guru I	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4
2	Guru II	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4
3	Guru III	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3
Total Skor		9	9	9	11	12	12	10	11	10	11
Presentase		75	75	75	91,67	100	100	83,33	91,67	83,33	91,67
Kategori		P	P	P	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP
Presentase		86,67%									
Kategori		Sangat Praktis									



Pembahasan

E-LKPD berbasis Budaya Melayu merupakan LKPD elektronik yang akan dikembangkan dengan berbasis Budaya Melayu Riau yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau, khususnya dalam materi permainan tradisional, menjadi salah satu contoh nyata penerapan teknologi dan budaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. E-LKPD berbasis Budaya Melayu Riau pada materi permainan tradisional ini bisa menjadi bahan ajar yang efektif karena dapat memperlancar proses belajar mengajar, serta meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran Budaya Melayu Riau. Menurut Ahmadi dalam (Lailiah dkk,2021) ELKPD dapat mempengaruhi tingkat kognitif peserta didik menjadi bertambah. Minat dan motivasi belajar meningkat ketika melihat hal baru dalam proses menciptakan praktikum dengan menggunakan bahan ajar elektronik, sehingga ketika pengerjaan tes kognitif secara daring tidak menjadi masalah. E-LKPD dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan juga membuat pembelajaran yang dilakukan secara daring ,menjadi lebih efektif.

E-LKPD Budaya Melayu Riau berfungsi untuk memperjelas materi, menciptakan pemahaman yang lebih mendalam, menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, membangkitkan rasa senang, rasa ingin tahu, dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. E-LKPD berbasis Budaya Melayu Riau merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal. E-LKPD dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Menurut Julian dalam (Adli, 2020) keunggulan E-LKPD yaitu: (1) peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah; (2) peserta didik dapat menggunakan gawai atau smartphone mereka dalam pembelajaran, bukan sekedar main game atau media social; (3) peserta didik dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dan menarik; (4) penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam E-LKPD, peneliti menggunakan berbasis budaya Melayu Riau berupa ilustrasi pada materi dan soal-soal yang memuat unsur budaya yang ada di Riau seperti permainan tradisional.

E-LKPD dapat diakses secara online dan tidak membutuhkan penggunaan banyak kuota internet. Proses pengonversian ke E-LKPD cukup mudah dan tidak membutuhkan waktu lama. Pengonversian E-LKPD berbentuk PDF dan selanjutnya dikonversi secara online menggunakan liveworksheets. Secara umum, keunggulan bahan ajar E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau dalam bidang pendidikan antara lain memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang tertuang dalam E-LKPD tersebut karena peserta didik cenderung lebih menyukai membaca jika ada ilustrasi nyata yang berbentuk gambar dan memiliki tampilan yang berwarna.

Diantara kelebihan yang sudah dipaparkan, E-LKPD dalam penelitian ini juga masih terdapat kekurangan karena tidak semua guru dan siswa memiliki keterampilan teknologi yang sama. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam penggunaan E-LKPD dan juga keterbatasan dalam informasi yang diambil hanya dari aspek kecil, tidak ada wawancara responden dalam kelompok besar. Setelah uji materi dilakukan, peneliti paham akan kekurangan dari media E-LKPD seperti masih banyak kesalahan pengetikan dan kurangnya unsur budaya yang diilustrasikan pada latihan soal. Namun sebelum diaplikasikan ke sekolah, peneliti sudah melakukan revisi ulang sesuai dengan masukan yang peneliti terima dari ahli materi, ahli media, dan juga dari responden.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar valid dengan hasil validitas akhir sebesar 0,76. Uji coba respon siswa terdiri dari uji coba satu-satu yang mendapat hasil akhir sebesar 82.5% dan uji coba terbatas mendapat hasil akhir sebesar 85.25% dan respon guru sebesar 86,67% , didapati hasil kelayakan sebesar 84.77% (sangat praktis).

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi siswa Sekolah Dasar valid dan praktis digunakan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia yang dikaitkan dengan budaya. Dengan adanya pengembangan E-LKPD berbasis budaya Melayu Riau untuk keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru dan dapat memfasilitasi siswa dalam materi keterampilan menulis teks narasi melalui budaya pada kelas V sekolah dasar Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi penelitian selanjutnya sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan lebih sempurna lagi. Diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk menambah referensi mengenai budaya Melayu Riau yang lebih banyak dan bervariasi.]

DAFTAR PUSTAKA

- [Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021, July). Flipbook E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema pythagoras. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 2, No. 1).
- Faidah, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-LKPD Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis Genre di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(2), 225-233.
- Fitri, D., Syutaridho, S., & Nizar, H. (2024). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Liveworksheets Menggunakan Konteks Masjid Suro Palembang. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 10(2), 209-226.
- Fitriyeni, F. (2023). Pengembangan LKPD digital berbasis etnosains melayu Riau pada muatan IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 441-451
- Kurniawan, M. E., Arafat, Y., & Eddy, S. (2021). Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Lilin. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(1), 1-8.
- Lailiah, I., Wardani, S., Sudarmin, S., & Sutanto, E. (2021). Implementasi guided inquiry berbantuan e-LKPD terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi redoks dan tata nama senyawa kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(1), 2792-2801.
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255–269
- Maharani, P. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Melayu Riau Tema 7 Subtema 2 Di Kelas IV* (Doctoral dissertation,



Universitas Islam Riau).

- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404-414
- Puspita, V., Dewi P. (2021). Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia*, 5(1), 86-96.
- Putra, G. Y. M. A., Suarjana, I. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 220–228
- Putra, O. W., Sejarah, J., Ilmu, F., Universitas, S., & Padang, N. (2021). Pengembangan E-LKPD Berlandaskan Nasionalisme Pada Pembelajaran Sejarah (Materi: Pergerakan Nasional Sampai Sumpah Pemuda). *Jurnal Kronologi* 3(1), 142–155.
- Suanto, E., Khainingsih, F. G., & Hutapea, N. M. (2022). Pengembangan Lkpd-El Berbasis Problem Based Learning Berkonteks Budaya Melayu Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1805.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan keterampilan menulis siswa SMAN 1 Semaka melalui web sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283-294
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301-311.