

PENINGKATAN LITERASI MENULIS TEKS DESKRIPSI MELALUI E-LKPD SCAN TO ADVENTURE

Arya Chandra Wiguna¹, Yunus Abidin¹, S. Nailul Muna Aljamaliah¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia
Jawa Barat, Indonesia

Email: aryachnd0@gmail.com

Submitted: 2024-03-12

DOI: 10.23917/blbs.v6i1.4526

Accepted: 2024-07-14

Published: 2024-07-31

Keywords:	Abstract
<i>e-worksheet descriptive text writing skills</i>	<i>This research concerns the development of E-LKPD scan to adventure to improving the descriptive text writing skills of fourth-grade elementary school students. Development research design utilizes D&D type 1 which focuses on product design, development, and evaluation. The results of the feasibility test and field test are presented on a scale of 1-4 where categories 1 (strongly disagree), 2 (disagree), 3 (agree), 4 (strongly agree). The results of material validation obtained a mode score of 3 which had the "agree" category with the appropriateness of the material content and learning aspects, and the expert assessment of teaching materials obtained a mode score of 3 which had the "agree" category with the feasibility aspects of the E-LKPD components, the quality of the E-LKPD. LKPD and E-LKPD display. Meanwhile, from the field test results, the client's response to the use of the E-LKPD scan to adventure that was developed obtained a mode score of 4 with the category "strongly agree" in the aspects of the appropriateness of the material content and quality of the E-LKPD. From users' responses to the use of E-LKPD, they obtained a mode score of 4 with the category "strongly agree" on the material and quality aspects of E-LKPD.</i>

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan zaman dimana teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang besar pada seluruh aspek kehidupan. Abad 21 merupakan suatu bentuk perubahan masyarakat industri menjadi masyarakat berpengetahuan (Sari & Trisnawati, 2019). Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi ini berdampak pada dunia pendidikan. Generasi saat ini harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi termasuk guru dan siswa harus dapat mengikuti perkembangan teknologi (Effendi & Wahidy, 2019). Perkembangan peradaban manusia telah menghasilkan bukti yang tidak terbantahkan, seperti Abad 21 dan Era Revolusi 4.0. Pada abad 21 terdapat beberapa kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasai yaitu; kemampuan dalam berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi dan inovatif (Yanzi, et al., 2019). Menurut Pearson dalam Susanti et al., (2019) kemampuan yang harus dimiliki di Era 4.0 meliputi: *communication, digital literacy, problem solving, team-working, leadership, entrepreneurship* dan *global citizenship*. Kompetensi-kompetensi tersebut harus diimplementasikan dalam

mata Pelajaran atau bidang studi dengan tujuan untuk memiliki keterampilan dan merespon peran generasi muda di zamannya dengan tujuan untuk memiliki kemampuan dan merespon peran generasi muda di zamannya.

Keterampilan menulis dalam pembelajaran abad 21 menjadi faktor yang berpengaruh pada keberhasilan siswa. Menulis merupakan keterampilan penting bagi setiap orang yang berkecimpung di dunia pendidikan, teknologi, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Keterampilan menulis sangat penting untuk mengembangkan kualitas siswa, baik untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan lebih tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat (Hasanah, 2021). Tarigan 2008 ;Sihombing et al (2022) menjelaskan bahwa dengan menulis akan membantu siswa berpikir secara kritis, membantu untuk merasakan, meningkatkan persepsi atau daya tanggap mereka dan membantu memecahkan masalah.

Dengan mempelajari keterampilan menulis maka siswa akan terlatih menulis karangan berdasarkan kesesuaian materi dengan pokok bahasan, sistematika isi, pilihan kata, fungsi kalimat, penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) seperti penggunaan huruf besar dan tanda baca (Zainab, 2022), Menulis sangat penting untuk dimiliki dan dikuasai oleh siswa karena membantu mereka berpikir secara kritis, memecahkan masalah dan berkomunikasi. Sejalan dengan keterampilan yang harus dimiliki di abad 21 dimana individu harus memiliki keterampilan berkomunikasi, memecahkan masalah dan berpikir kritis, melalui kegiatan menulis siswa dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi dan memecahkan masalah. Selain itu, keterampilan menulis merupakan kebutuhan penting bagi setiap orang yang terlibat dalam kegiatan sosial, ekonomi, pendidikan, teknologi dll.

Pembelajaran menulis sudah diajarkan di sekolah dasar. Di sekolah dasar, berbagai jenis teks perlu dikenalkan pada siswa. Jenis-jenis teks tersebut perlu dikenalkan pada siswa, diantaranya seperti; teks deskriptif, teks narasi, teks persuasi, teks esposisi dan teks argumentasi. Keterampilan menulis yang sudah dipelajari di sekolah dasar yaitu teks deskripsi. Teks deskripsi berisi suatu teks yang menjelaskan suatu objek ataupun peristiwa dengan lebih memfokuskan pada pengungkapan melalui rangkaian kata (Purwanti, 2018). Namun dalam pembelajaran keterampilan menulis, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menemukan apa yang akan ditulis dan menuangkannya menjadi tulisan yang baik, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasikan kalimat yang mereka tulis (Martha & Situmorang, 2018). Siswa tergolong belum siap untuk mengikuti pembelajaran menulis karena siswa selalu kebingungan untuk menuangkan ide-ide dan gagasan yang akan dibuat kedalam bentuk tulisan. Siswa selalu mengalami kesulitan untuk menuangkan apa yang harus ditulis dan kebingungan mulai dari mana, tidak memperhatikan ejaan, huruf kapital, dan keruntutan kalimat (Qadaria, et al, 2023). Siswa sering menghadapi masalah saat menulis karena mereka tidak memahami topik atau tema yang diberikan. Siswa

juga merasa kesulitan menuangkan ide-ide yang mereka miliki ke dalam kata-kata yang kemudian menjadi kalimat dan membentuk paragraf yang dapat dibaca.

Berkurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia pasti akan berdampak pada proses pembelajaran menjadi tidak menarik. Keadaan ini diperparah dengan fakta bahwa tidak semua materi pelajaran yang diajarkan di sekolah baru atau kontekstual, beberapa bahkan dianggap sudah tua dan mungkin tidak menarik. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, pembelajaran tidak bertitik berat secara konvensional, dalam penyampaian materi pembelajaran guru bisa memanfaatkan teknologi.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan perangkat pembelajaran (lembar kerja peserta didik) berbantu internet yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik (Sari, 2019). Maka dari itu E-LKPD berbasis petualangan menjadi salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini. Secara umum, E-LKPD berasal dari LKPD, yang dimodifikasi menjadi format berkas yang dapat diakses secara online (Tressyalina, et al., 2023). Selain itu, E-LKPD interaktif dapat dirancang semenarik mungkin dan mudah diakses, sehingga menarik minat belajar peserta didik (Tamsirrudin, 2023). Selain dengan penggunaan E-LKPD, pembelajaran menulis bisa dilaksanakan dengan memanfaatkan lingkungan. Lingkungan merupakan bagian dari manusia terutama bagi siswa untuk hidup dan berinteraksi dengan sesamanya (Sonia, 2021). Selain itu, lingkungan memiliki kemampuan untuk memperkaya bahan ajar dan kegiatan belajar (Abdiyah, 2021).

Penelitian ini meliputi bagaimana proses pengembangan E-LKPD Scan to adventure sebagai bahan ajar terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa, kelayakan E-LKPD Scan to adventure sebagai bahan ajar terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa, respons guru dan siswa terhadap E-LKPD Scan to adventure keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Adapun kebaruan pada penelitian ini yaitu penerapan E-LKPD dengan memanfaatkan lingkungan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul penelitian yaitu "Pengembangan E-LKPD Scan to Adventure pada Materi Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas IV".

METODE

Design and development (D&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode Design and Development dirancang dengan bertujuan untuk merancang serta menciptakan secara empiris produk dan alat (Richey & Klein, 2007). Metode Design & Development ini bertujuan untuk merancang suatu produk serta menguji kelayakan produk agar diperoleh sebuah kesimpulan yang berfungsi sebagai bentuk pemecahan permasalahan yang memicu terlaksananya proses pengembangan produk.

Kualitatif Deskriptif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019), proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus untuk mencapai titik jenuh data. Partisipan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berasal dari guru dan 17 siswa kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon dari guru dan siswa setelah menggunakan E-LKPD *scan to adventure*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Tahap analisis (*Analyze*)

Pada Tahap analisis, peneliti mengumpulkan data melalui kegiatan observasi dan wawancara pada client yang bertujuan untuk mengetahui proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas IV. Tahap analisis ini bertujuan untuk memperoleh fenomena-fenomena yang dapat mendukung proses pengembangan E-LKPD *scan to adventure* pada materi teks deskripsi siswa kelas IV. Dalam tahap ini ditemukan bahwa keterampilan menulis siswa memiliki beberapa hambatan dan bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran menulis kurang variatif.

b. Tahap desain (*Design*)

Tahap desain dilaksanakan setelah melakukan analisis yang menghasilkan berbagai alasan yang dapat mendasari proses pembuatan bahan ajar. Pada tahap ini peneliti menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) dan rancangan pembuatan E-LKPD *scan to adventure*.



Gambar 1. Storyboard

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Setelah merancang E-LKPD langkah selanjutnya melakukan validasi kepada evaluator ahli materi. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD scan to adventure dan mengetahui penilaian serta masukan yang diberikan oleh evaluator terhadap E-LKPD scan to adventure yang telah dikembangkan, sehingga sebelum dilakukannya implementasi peneliti memperbaiki terlebih dahulu bahan ajar sesuai dengan hasil penilaian, saran dan masukan. Validasi yang dilakukan oleh evaluator ahli bahan ajar ini yakni dengan mengisi angket yang diberikan oleh peneliti yang didalamnya berisi penilaian-penilaian dari berbagai aspek terhadap E-LKPD yang dikembangkan. Ahli yang melakukan validasi pada E-LKPD scan to adventure ini merupakan Dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia yang sesuai dengan bidang keahliannya. Adapun hasil penilaian komponen E-LKPD, kualitas E-LKPD dan tampilan E-LKPD yang telah dikembangkan terdapat beberapa perbaikan.

Tabel 1. Perbaikan *evaluator* bahan ajar

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Kembangkan proses petualangan	Proses petualangan dalam E-LKPD perlu lebih dikembangkan.	Menggunakan metode SQ3R dalam berpertualang

Hasil penilaian komponen E-LKPD, kualitas E-LKPD dan tampilan E-LKPD yang telah dikembangkan terdapat beberapa perbaikan yaitu perbaikan pada aspek petualangan dalam E-LKPD perlu lebih dikembangkan.

Tabel 2. Perbaikan *evaluator* materi

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Lengkapi penggunaan tanda baca akhir.	Tanda baca akhir yang ada pada E-LKPD belum lengkap.	Tanda baca akhir yang ada pada E-LKPD belum lengkap
2.	Perbaiki bentuk format paragraf karangan deskripsi.	Bentuk format paragraf karangan deskripsi belum sesuai.	Bentuk format paragraf karangan deskripsi sudah sesuai.

hasil penilaian kelayakan materi dan penyajian media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat beberapa perbaikan yaitu perbaikan pada penggunaan tanda baca dan perbaiki format karangan deskripsi.

Tabel 3. Penilaian *evaluator* ahli materi

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor				Modus
			1 (Sangat tidak setuju)	2 (Kurang setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat setuju)	
1.	Komponen E-LKPD	10	0	0	7	3	(3)
2.	Kualitas E-LKPD	6	0	0	6	0	(3)
3.	Tampilan E-LKPD	8	0	0	6	2	(3)
Total		24	0	0	19	5	(3)

Terdapat 2 aspek penilaian dari evaluator ahli materi yaitu aspek kesesuaian isi materi dan aspek pembelajaran.

1) Penilaian Kelayakan isi

Pada aspek kelayakan isi meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran, keakuratan materi dan kelengkapan materi. Pada aspek kesesuaian materi yang disajikan pada E-LKPD sudah cukup sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya keakuratan materi dan kelengkapan materi sudah cukup sesuai dan cukup lengkap. oleh karena itu penilaian pada kelayakan isi memiliki nilai modus 3 dengan kategori "setuju" dengan item pertanyaan yang ada pada instrument penilaian.

2) Aspek Pembelajaran

Pada aspek pembelajaran meliputi teknik penyajian dan pengaruh. Pada aspek teknik penyajian materi yang terdapat pada E-LKPD scan to adventure materi sudah cukup dapat terbaca dengan jelas dan materi yang tersaji sudah sesuai dengan perkembangan ilmu Bahasa Indonesia. Penggunaan E-LKPD scan to

adventure mampu untuk melatih siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran serta memberikan cukup berpengaruh dalam memudahkan guru pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4. Penilaian *evaluator* ahli bahan ajar

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor				Modus
			1 (Sangat tidak setuju)	2 (Kurang setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat setuju)	
1.	Komponen E-LKPD	10	0	0	7	3	(3)
2.	Kualitas E-LKPD	6	0	0	6	0	(3)
3.	Tampilan E-LKPD	8	0	0	6	2	(3)
Total		24	0	0	19	5	(3)

Penilaian *evaluator* ahli bahan ajar terdapat 3 aspek yaitu komponen E-LKPD, kualitas E-LKPD dan Tampilan E-LKPD.

1) Komponen E-LKPD

Pada komponen E-LKPD penilaian meliputi kesesuaian dengan judul, capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran, petunjuk, isi E-LKPD, waktu penyelesaian, alat dan bahan, tugas dan laporan. Kesesuaian E-LKPD sudah sesuai dengan judul, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selain itu dalam E-LKPD sudah mencakup komponen E-LKPD yang terdiri dari waktu penyelesaian, alat dan bahan, tugas dan laporan. Oleh karena itu penilaian pada komponen E-LKPD memiliki nilai modus skor 3 dengan kategori "setuju" dengan item pertanyaan yang ada pada instrument penilaian.

2) Kualitas E-LKPD

Pada aspek penilaian kualitas E-LKPD meliputi kemudahan penggunaan E-LKPD dan manfaat E-LKPD. Penggunaan E-LKPD cukup mudah dioperasikan dan E-LKPD dapat diakses dengan mudah baik waktu maupun tempat. Selain itu E-LKPD dapat memberikan manfaat bagi guru seperti memotivasi guru untuk mengembangkan E-LKPD dan meminimalisir biaya guru untuk membuat LKPD dalam bentuk cetak. Adapun manfaat bagi siswa, penggunaan E-LKPD dapat membuat siswa untuk lebih mandiri dalam belajar dan melatih siswa menggunakan teknologi scanning, barcode dan googleform. Dengan demikian, penilaian pada kualitas E-LKPD memiliki nilai modus 3 dengan kategori "setuju" dengan item pertanyaan yang ada pada instrument penilaian.

3) Tampilan E-LKPD

Pada aspek tampilan E-LKPD meliputi huruf yang terdapat pada E-LKPD, Tampilan langkah serta tugas, kualitas tampilan dan gambar. Huruf dalam E-LKPD sudah sesuai dan dapat terbaca dengan jelas. Selain itu tampilan Langkah dan tugas dapat

dipahami dan langkah serta tugas sudah terstruktur. Dengan demikian, penilaian pada tampilan E-LKPD memiliki nilai modus 3 dengan kategori "setuju" dengan item pertanyaan yang ada pada instrument penilaian.

d. Tahap ujicoba dan evaluasi (*try out and evaluation*)

Peneliti melakukan uji coba yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap E-LKPD scan to adventure yang telah dikembangkan peneliti. Pada evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh siswa dan guru. Penilaian dari guru difokuskan pada penilaian aspek kelayakan isi materi dan kualitas E-LKPD. Penilaian dilakukan oleh guru kelas IV yaitu dari SD Angkasa 1 Bandung. Dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan E-LKPD scan to adventure baik dari aspek isi materi dan kualitas E-LKPD.

Pendapat yang diberikan oleh guru kelas IV terhadap E-LKPD scan to adventure memperoleh respons yang baik. Guru menyampaikan bahwa E-LKPD lebih membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran, terutama melihat animasi yang menarik untuk siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton. Selain itu guru menyarankan untuk ukuran tulisan yang digunakan dibuat lebih besar, karena terdapat siswa yang memiliki hambatan dalam melihat huruf.

Tabel 5. Penilaian guru

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor				Modus
			1 (Sangat tidak setuju)	2 (Kurang setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat setuju)	
1.	Isi materi	2	0	0	0	2	(4)
2.	Kualitas E-LKPD	11	0	0	2	9	(4)
Total		13	0	0	2	11	(4)

1. Penilaian Isi Materi

Respons guru terhadap aspek isi materi sangat baik. Pada aspek isi materi, materi sudah disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan respons guru terhadap isi materi yang terdapat pada E-LKPD scan to adventure memiliki nilai modus 4 yang memiliki kategori "Sangat setuju".

2. Kualitas E-LKPD

Respons guru terhadap aspek kualitas E-LKPD meliputi, Tampilan E-LKPD dan penggunaan LKPD. Dalam tampilan animasi serta warna dalam E-LKPD sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penggunaannya, E-LKPD mudah digunakan, petunjuk mudah dipahami, teks yang ada pada E-LKPD cukup jelas. Selain itu, penggunaan E-LKPD mampu untuk meminimalisir biaya guru untuk membuat E-LKPD cetak dan mampu merangsang siswa untuk menulis teks deskripsi.

Kemudian respon siswa terdiri dari 17 siswa kelas IV B SD Angkasa 1 Bandung. Penilaian dilakukan dengan tujuan mendapatkan aspek kelayakan E-LKPD Scan to adventure. Berikut rekapitulasi hasil dari penilaian siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi penilaian siswa

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor				Modus
			1 (Sangat tidak setuju)	2 (Kurang setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat setuju)	
1.	Isi materi	2	0	5	21	25	(4)
2.	Kualitas E-LKPD	8	0	12	58	66	(4)
Total		10	0	17	79	91	(4)

1) Penilaian Isi Materi

Respons siswa terhadap aspek isi materi mendapatkan hasil yang positif, materi yang disajikan dalam E-LKPD scan to adventure sudah lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dipelajari siswa, siswa juga menyukai materi yang disajikan pada E-LKPD. Selain itu, siswa menyukai dan memahami materi yang disajikan dalam E-LKPD. Penilaian pada aspek isi materi, users menjawab dengan kriteria sangat tidak setuju 0, Kriteria kurang setuju sebanyak 5 butir, kriteria setuju 21 butir, kriteria sangat setuju 25 butir, dengan modus siswa memilih jawaban 4 "sangat setuju".

2) Penilaian Aspek Kualitas E-LKPD

Respons siswa terhadap aspek kualitas E-LKPD meliputi, Tampilan dan penggunaan. Users menyukai tampilan yang ada pada E-LKPD, selain itu E-LKPD mudah digunakan, menarik dan petunjuk dalam E-LKPD sudah jelas. Dengan menggunakan E-LKPD memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian pada aspek kualitas, users menjawab penilaian pada aspek materi dengan kriteria sangat tidak setuju 0 butir, kriteria kurang setuju 12, setuju 58, sangat setuju 66. Dengan modus siswa memilih jawaban "sangat setuju"

Selain itu terdapat pula pendapat yang diberikan oleh 17 siswa terhadap E-LKPD scan to adventure menarik untuk digunakan dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun dalam penggunaan E-LKPD mempermudah siswa untuk menulis teks deskripsi. Dengan demikian, E-LKPD scan to adventure pada materi teks deskripsi memperoleh respons yang positif dari siswa.

PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan E-LKPD scan to adventure, peneliti pertama-tama melakukan analisis untuk memperoleh latar belakang permasalahan yang terdapat di dunia pendidikan, analisis dilakukan secara literatur dari jurnal ilmiah, artikel, serta buku. Berdasarkan hal tersebut ada beberapa aspek yang dianalisis analisis

lingkungan, analisis kurikulum, analisis kompetensi, analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan analisis lingkungan belajar. Selanjutnya, peneliti mengembangkan produk yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan menciptakan E-LKPD.

Hasil penilaian dilakukan oleh evaluators ahli bahan ajar terhadap aspek komponen E-LKPD, kualitas E-LKPD dan tampilan E-LKPD. Perolehan nilai yang diberikan evaluator ahli bahan ajar dapat dideskripsikan bahwa E-LKPD sudah mencakup komponen-komponen E-LKPD serta kualitas dan tampilan E-LKPD telah memenuhi kriteria sehingga dapat dengan mudah diaplikasikan dengan stabil pada ponsel. Selanjutnya hasil penilaian ahli materi terhadap E-LKPD scan to adventure dapat dideskripsikan bahwa isi materi sesuai dengan dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran, materi teks deskripsi yang ada pada E-LKPD akurat dan cukup lengkap. Selanjutnya materi sudah cukup dapat terbaca dengan jelas dan materi yang tersaji sudah sesuai dengan perkembangan ilmu Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan E-LKPD ini membuat siswa lebih mandiri dalam belajar.

Respons guru terhadap E-LKPD scan to adventure diambil menggunakan instrument angket. Penilaian yang telah dilakukan oleh guru terhadap E-LKPD scan to adventure meliputi aspek isi materi dan kualitas E-LKPD. Dengan demikian dapat dideskripsikan bahwa respon penilaian terhadap E-LKPD scan to adventure mendapatkan respon yang baik pada aspek isi materi dan kualitas E-LKPD dan client memberikan tanggapan bahwa E-LKPD scan to adventure layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu memudahkan proses pembelajaran. Selain itu materi yang disajikan sudah sesuai. Sejalan dengan pendapat Prastowo (2014) menjelaskan bahwa LKPD memiliki fungsi sebagai bahan ajar yang yang lebih merangsang siswa untuk aktif dan sebagai bahan ajar yang mempermudah untuk memahami materi yang diberikan.

Selain itu, penilaian yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar kelas IV SD Angkasa 1 Bandung yang berjumlah 17 responden. Siswa secara langsung dihadapkan kedalam penggunaan E-LKPD scan to adventure, setelah itu siswa diberikan angket untuk memberikan respon terhadap media yang telah digunakan. Penilaian yang dilakukan kemudian dihitung dengan mencari nilai modusnya serta pengkategorian interpretasi untuk memperoleh hasil respon siswa. Respon yang diberikan oleh siswa lebih berkendecderungan (modus) memilih skor penilaian 4 dengan interpretasi "Sangat setuju". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai dari users memberikan respon penilaian yang baik terhadap penggunaan E-LKPD scan to adventure karena siswa tidak kesulitan saat mengoperasikan E-LKPD dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil respons guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa respon client dan users memberikan respon yang baik sesudah menggunakan E-LKPD *scan to adventure* pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil skor dan penilaian siswa

maka E-LKPD *scan to adventure* juga efektif untuk meningkatkan literasi siswa dalam hal menulis teks deskripsi.

SIMPULAN

Pengembangan E-LKPD *scan to adventure* pada materi teks deskripsi siswa kelas IV dilakukan melalui dua tahapan. Tahap pertama yaitu menganalisis berbagai referensi dari jurnal ilmiah artikel dan buku untuk menemukan permasalahan yang ada di dunia pendidikan serta membuktikan teori mengenai penggunaan E-LKPD. Tahap kedua, peneliti mendesain pembuat produk yang akan dikembangkan dimulai. Hasil uji kelayakan berdasarkan evaluator ahli materi dan ahli bahan ajar terhadap E-LKPD *scan to adventure* sebagai berikut: 1) Penilaian ahli materi memperoleh kecenderungan (modus) 3 yang termasuk kategori “setuju” bahwa materi sudah sesuai dengan capaian serta tujuan pembelajaran dan materi sudah cukup lengkap dapat terbaca dengan jelas dan materi yang tersaji sudah sesuai dengan perkembangan ilmu Bahasa Indonesia. 2) Penilaian ahli bahan ajar memperoleh kecenderungan (modus) 3 yang termasuk kedalam kategori “setuju” bahwa komponen dalam E-LKPD, kualitas E-LKPD dan tampilan E-LKPD sudah memenuhi kriteria. Respons guru dan siswa terhadap implementasi E-LKPD *scan to adventure* pada materi teks deskripsi siswa kelas IV. Perolehan nilai dari guru kelas IV dengan kecenderungan modus 4 dengan kategori “sangat setuju”, dalam hal ini guru telah memberikan respon yang positif terhadap E-LKPD *scan to adventure*. Respon 17 siswa kelas IV SD Angkasa 1 Bandung memperoleh nilai berkecenderungan (modus) 4 dengan kategori “sangat setuju”. dalam hal ini siswa telah memberikan respon yang positif terhadap E-LKPD *scan to adventure*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyah, L. (2021). Penerapan teori konstruktivistik dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(2), 127-136.
- Effendi, D, & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Hasanah, U (2021). Pembelajaran menulis kalimat sederhana pada pembelajaran tematik tema 1 kelas II SDN 1 pajaresuk pada masa pandemi covid-19. Masters thesis, Universitas Muhammadiyah Pringsewu.
- Keterampilan 4c (collaboration, communication, critical thinking, dan creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455-466.
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui teknik *guiding questions*. *J. Educ. Action Res*, 2(2), 165-171.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan keterampilan menulis paragraf deskripsi menggunakan media kartu gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100-105.
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis belajar siswa SD kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97-106.
- Sonia, G. (2021). Pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar

- terhadap motivasi belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri 1 kabupaten empat lawing. Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU.
- Sugiyono (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tamsiruddin, T. (2023). Efektivitas e-lkpd interaktif dalam mengasah keterampilan menulis kreatif peserta didik kelas vii pada pembelajaran daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 389-410.
- Tamsiruddin, T. (2023). Efektivitas e-lkpd interaktif dalam mengasah keterampilan menulis kreatif peserta didik kelas vii pada pembelajaran daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 389-410.
- Tarigan, H, G. (2013). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa.
- Tressyalina, T., Noveria, E., Arief, E., Wulandari, E., & Ramadani, N. T. (2023). Analisis kebutuhan e-lkpd interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks eksposisi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(1), 23-31.
- Yanzi, H., Nafilah, N., Susana, S., & Patmawati, S. (2019). Urgensi guru sd era abad 21 dalam merespon revolusi industri 4.0. Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.
- Zainab, I., Jaya, G. B., & Artini, L. P. (2020). Meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui whatsapp diary writing. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 60-68.