

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS NEARPOD PADA MATERI TEKS EKSPOSISI KELAS V SDN 007 SUNGAI PINANG TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024

Muhamad Febrian Pramudita¹, Hety Diana Septika², Muhlis³

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman², Universitas Mulawarman³

Pos-el: febrianprm@gmail.com¹, hety.diana@fkip.unmul.ac.id², muhlisfkip@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif sebagai solusi terhadap kebosanan siswa dalam pembelajaran akibat kurangnya variasi bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 28 peserta didik kelas V-A SD Negeri 007 Sungai Pinang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis gaya belajar siswa. Tahap *Design* melibatkan penyusunan materi dan pembuatan storyboard E-LKPD. Pada tahap *Development*, bahan ajar dikembangkan menggunakan aplikasi *nearpod*, serta divalidasi oleh ahli media dan materi. Tahap *Implementation* meliputi uji coba pada kelompok kecil dan besar untuk melihat respon peserta didik dan guru. Tahap terakhir, *Evaluation*, dilakukan untuk mengevaluasi hasil uji coba dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli media menghasilkan skor 95% (sangat layak), ahli materi juga memberikan skor 95% (sangat layak). Uji coba kelompok kecil mendapat skor 87% (layak), sedangkan uji coba kelompok besar mendapat skor 81% (sangat layak). Respon guru sangat positif dengan skor 99% (sangat layak) sehingga pengembangan E-LKPD ini dapat dikatakan sangat layak.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar, E-LKPD, Teks Eksposisi.

ABSTRACT

This study aims to develop interactive E-LKPD as a solution to student boredom in learning due to the need for more variation in teaching materials. This study uses the Research and Development (R&D) method with the A.D.D.I.E. model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 28 students of class V-A of SD Negeri 007 Sungai Pinang. Data collection techniques used include observation, interviews, and questionnaires. Student needs analysis, curriculum analysis, and student learning style analysis were conducted at the Analysis stage. The Design stage involves compiling materials and creating E-LKPD storyboards. At the Development stage, teaching materials are developed using applications such as nearpod and validated by media and material experts. The Implementation stage includes trials in small and large groups to see the responses of students and teachers. The last stage, Evaluation, is carried out to evaluate the trial results and make revisions based on feedback. The study results indicate that the interactive E-LKPD developed is feasible for learning. Validation by media experts resulted in a score of 95% (very feasible), and material experts also gave a score of 95% (very feasible). Small group trials scored 87% (feasible), while large group trials scored 81% (feasible). Teacher responses were very

positive, with a score of 99% (very feasible), so the development of E-LKPD can be said to be very feasible.

Keywords: Development Research, Teaching Materials, E-LKPD, Exposition Texts.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu usaha yang dilakukan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global (Ibrahim dkk., 2023). Era globalisasi ditandai dengan perkembangan teknologi hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran (Akbar dkk, 2019).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran dan bahan ajar berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, 2021).

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran (Kosasih, 2021). Dalam proses pembelajaran, bahan ajar juga dapat digunakan oleh guru sebagai sumber informasi dan dapat digunakan oleh peserta didik agar mendapatkan informasi dari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Seiring perkembangan teknologi saat ini, maka guru harus bisa membuat bahan ajar berbasis teknologi dalam bentuk elektronik dengan tujuan agar memudahkan peserta didik untuk mengakses bahan ajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat bahan ajar terutama dengan menggunakan teknologi seperti *Assemblr*, *Virtual Reality*, atau *Nearpod*.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan saat penulis melakukan wawancara pada wali kelas V-A di SDN 007 Sungai Pinang. Wali kelas

mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket dan LKS. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, bahan ajar yang digunakan oleh guru bersifat monoton yang membuat peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar. Narasumber juga mengatakan bahwa beberapa anak kelas V mengalami kesulitan ketika di arahkan untuk membuat sebuah kalimat. Dari persoalan di atas penulis menemukan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi pembelajaran.

Adapun media pembelajaran interaktif itu adalah *nearpod*. *Nearpod* salah satu pilihan *website* yang bisa mendukung pembelajaran interaktif, sehingga dapat digunakan oleh guru secara bebas. *Neapod* dapat digunakan oleh guru dengan gratis, tetapi dengan fitur penyimpanan yang terbatas dan apabila guru membutuhkan fitur penyimpanan yang lebih besar, maka guru dapat membayar sebesar jumlah yang telah ditentukan.

Nearpod web merupakan *website* yang bisa menarik perhatian peserta didik dan membantu pembelajaran interaktif, Sanmugam dalam (Aryani dkk., 2023). *Nearpod* mempunyai fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran interaktif yang bisa di gunakan secara gratis oleh peserta didik dan guru (Ami, 2021). Dengan adanya *nearpod*, memudahkan guru untuk membuat bahan ajar dalam bentuk elektronik atau E-LKPD yang menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam pandangan (Pawestri & Zulfiati, 2020), LKPD merupakan sumber belajar berupa lembaran tugas,

petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas, evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD dapat berbentuk perintah atau suruhan agar peserta didik melakukan aktivitas belajar seperti membaca, menghitung, menulis, berdiskusi, bahkan menganalisa atau mengevaluasi (Hadi Soekamto, 2020).

Salah satu materi pembelajaran yang memerlukan E-LKPD pada saat pembelajaran adalah materi teks eksposisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Eksposisi merupakan ragam wacana yang dimaksudkan untuk menerangkan, menyampaikan, atau menguraikan sesuatu hal yang dapat memperluas/menambah pengetahuan dan pandangan (Hastuti Dwi, 2019).

Eksposisi dapat diartikan sebuah teks tulisan yang berasal dari ide-ide penulis dengan tujuan menyampaikan sebuah informasi kepada pembaca. Pada materi teks eksposisi ini memerlukan penyampaian informasi yang menarik agar peserta didik tertarik untuk mempelajari materi teks eksposisi, oleh karena itu E-LKPD berbasis *nearpod* ini tepat digunakan pada materi teks eksposisi di mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan tujuan agar E-LKPD ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar tentang teks eksposisi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan media yang dibuat oleh peneliti telah layak dan dapat dipergunakan sebagai sarana dalam pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil validasi ahli mendapatkan nilai 93% ahli materi dan 92,73% ahli media dan mendapatkan respon peserta didik terhadap media mencapai 93,33% (Az-Zahro dkk., 2023). Hasil penelitian yang menjelaskan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* menarik dan mampu menaikkan semangat belajar siswa memahami sub materi IPA, yaitu kondisi bulan 65 dengan angka 86% berdasarkan respon

peserta didik dan 86% dari para ahli (Rohmah, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas saya tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*. Pada *nearpod* ini memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dikarenakan guru membuat materi, LKPD, dan assemen menggunakan beberapa aplikasi berbeda, sementara pada *nearpod* hal itu bisa dikerjakan dalam satu aplikasi yang akan memudahkan bagi guru. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Pengembangan E-LKPD berbasis *nearpod* materi Teks Eksposisi Pada Peserta Didik Kelas V SDN 007 Sungai Pinang Tahun Pembelajaran 2023/2024”

Penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan E-LKPD berbasis *nearpod* materi teks eksposisi pada peserta didik kelas V SDN 007 Sungai Pinang, menganalisis kelayakan E-LKPD berbasis *nearpod* materi teks eksposisi pada peserta didik kelas V SDN 007 Sungai Pinang, dan untuk mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap media E-LKPD berbasis *nearpod*.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada *Research and development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran yang diterapkan ke dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah E-LKPD berbasis *nearpod* pada materi teks eksposisi dengan capaian pembelajaran, yaitu Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan

hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca.

Penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis *nearpod*. Hasil dari produk ini adalah E-LKPD berupa website dengan tampilan yang menarik dan simple. Adapun model pengembangan yang dilakukan adalah ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Pada tahap *analyze* akan dilaksanakan wawancara, observasi, dan pemberian angket yang bertujuan untuk mengumpulkan data awal. Pada tahap *design* peneliti akan membuat E-LKPD *nearpod*. Pada tahap *development* bahan ajar yang dibuat akan diuji oleh ahli media dan materi. Pada tahap *implementation* bahan ajar yang telah diuji validasi oleh ahli akan diuji kepada peserta didik. Pada tahap *evaluate*, media akan diperbaiki setelah diuji validitas oleh ahli.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V A SDN 007 Sungai Pinang dengan jumlah 28 peserta didik. Kelas V A ini dipilih sebagai subjek penelitian karena peserta didik pada kelas V A memiliki pemahaman yang baik dan tergolong aktif dalam belajar. Sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Objek dari penelitian ini adalah E-LKPD berbasis *nearpod* untuk teks eksposisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini akan di laksanakan di kelas V A SD Negeri 007 Sungai pinang, jalan Jendral Ahmad Yani I, Kec Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Pemilihan SD Negeri 007 Sungai Pinang berdasarkan beberapa per timbangan, yaitu fasilitas SD Negeri 007 Sungai Pinang memiliki sebuah wifi yang daoat digunakna oleh peserta didik. Selain itu sekolah SD Negeri 007 Sungai Pinang juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membawa gawai.

Uji coba produk hasil penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 007 Sungai Pinang yang berada di Jl. Jendral Ahmad Yani I, Kecamatan Sungai

Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. SD Negeri 007 Sungai Pinang ini dipilih menjadi lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, diantaranya adalah fasilitas SD Negeri 007 Sungai Pinang yang memiliki wifi dan dapat digunakan oleh peserta didik. Selain itu, SD Negeri 007 Sungai Pinang juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membawa gawai sehingga dapat membantu kelancaran penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuisioner. Teknik observasi ini dilakukan dua tahap yaitu pada tahap pra penelitian dilakukan observasi untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan di dalam kelas. Kemudian, pada tahap penelitian dilakukan observasi dengan tujuan untuk melihat proses penggunaan produk bahan ajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu observasi ini juga dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Teknik wawancara ini dilakukan secara langsung dengan menemui wali kelas VA dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik kuisioner/angket, pada penelitian ini terdapat 3 angket yang akan diberikan kepada validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dan akan digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk E-LKPD berbasis *nearpod* berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan validasi ahli materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa website dari E-LKPD berbasis *nearpod*. E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* yang dikembangkan memuat beberapa konten, yaitu soal yang

terdiri dari esay dan pilihan ganda, video pembelajaran, dan materi teks eksposisi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengetahui proses pengembangan E-LKPD, kelayakan, dan praktis dengan melalui 5 tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pembuatan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun penjelasan dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Tahap *Analyze* (Analisis) dilakukan untuk menemukan sebuah permasalahan dan mengetahui latar belakang penelitian ini. Tahap analisis dilakukan sebelum penelitian dilakukan. Adapun 3 aspek yang dianalisis oleh peneliti, yaitu (1) **Analisis Kebutuhan:** Peneliti melakukan analisis terhadap data yang ditemukan pada saat observasi pra penelitian. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya bahan ajar dan kesulitan yang dihadapi oleh guru saat proses pembelajaran. (2) **Analisis Kurikulum:** Peneliti mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di SD Negeri 007 Sungai Pinang. Hal ini bertujuan untuk menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan E-LKPD adapun capaian pembelajaran pada materi teks eksposisi ini adalah peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta prosedur dengan mengidentifikasi dari ciri objek dan urutan kejadian, peserta didik mampu membaca kata kata dengan berbagai pola kombinasi huruf, peserta didik mampu untuk menyampaikan informasi secara lisan, peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif. Adapun tujuan pembelajaran yang digunakan pada E-LKPD ini yaitu, peserta didik

mampu menentukan ide pokok dalam teks eksposisi, peserta didik mampu menuliskan sebuah teks eksposisi. (3) **Analisis Gaya Belajar Peserta Didik:** Tahap analisis gaya belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik yang digunakan dalam E-LKPD.

- b. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahapan ini peneliti melakukan perancangan desain produk berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. *Storyboard* merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang dihasilkan (Kunto dkk., 2021). Tahap perancangan awal penelitian ini yaitu menentukan materi pembelajaran serta pemilihan dan pengumpulan gambar maupun video yang bersifat kontekstual dan konkret. Serta membuat soal-soal berdasarkan tujuan pembelajaran.

Tahap desain yang kedua yaitu menentukan *storyboard*. Tujuan pembuatan *storyboard* merupakan gambaran bentuk bahan ajar secara keseluruhan yang dimuat di dalam E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* yang berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pengembangan bahan ajar

Pada tahapan ini pembuatan E-LKPD interaktif berbasis *nearpod*. Menggunakan aplikasi desain yaitu *canva*, *animaker*, *nearpod* dan *capcut*. Aplikasi *canva* memiliki kegunaan untuk mendesain bahan ajar pada bagian cover, capaian dan tujuan pembelajaran, prosedur pengerjaan, dan background video pembelajaran. *Animaker* digunakan sebagai pembuatan animasi yang berbentuk video. *Capcut* digunakan sebagai aplikasi untuk mengedit video. *Nearpod* digunakan sebagai tempat pembuatan E-LKPD.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pembuatan merupakan tahap produksi E-LKPD yang disesuaikan dengan desain yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam pembuatan E-LKPD peneliti melalui 3 tahap, yaitu Pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra-produksi merupakan tahapan persiapan dalam melakukan pengembangan E-LKPD.

Pengembangan E-LKPD menggunakan 2 perangkat, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan adalah laptop, *mouse*, dan *earphone*. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan, yaitu *animaker*, *capcut*, *youtube*, dan *nearpod*. Tahapan produksi merupakan tahapan E-LKPD dikembangkan.

Pengembangan E-LKPD ini berdasarkan *storyboard* yang telah ditentukan di tahap desain. Pada pengembangan E-LKPD ini menggunakan perangkat-perangkat yang telah disediakan sebestumnya.

Tahap pasca produksi merupakan tahapan validasi oleh ahli.

Pengembangan E-LKPD ini divalidasi oleh 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah produk E-LKPD divalidasi oleh ahli, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Berikut nilai yang diperoleh E-LKPD dari para ahli.

	ASPEK		SKOR YANG TERCAPAI
	MEDIA	MATERI	
SKOR	57	38	90
JUMLAH	12	8	

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap melaksanakan atau menggunakan E-LKPD saat proses pembelajaran. tahap ini dilakukan ketika E-LKPD telah direvisi. E-LKPD digunakan pada kelas V A SDN 007 Sungai Pinang. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan

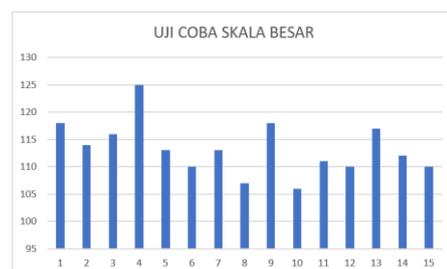
memperkenalkan E-LKPD interaktif kepada peserta didik kemudian E-LKPD dikerjakan oleh peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan ini, dilakukan uji coba E-LKPD kepada peserta didik. Uji coba dilakukan terbagi menjadi 2 tahap, yaitu uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 25% dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 7 peserta didik, Pada uji skala kecil peserta didik dikumpulkan di kelas, peneliti menerapkan E-LKPD kepada peserta didik. Kemudian peserta didik mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut hasil angket respon skala kecil peserta didik.



Gambar 4. 1 Grafik Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala besar melibatkan seluruh peserta didik yang berjumlah 28 peserta didik Uji coba skala besar dilakukan setelah melakukan uji coba skala kecil. Pada proses pembelajaran peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengakses E-LKPD yang telah dibuat. Setelah mengerjakan E-LKPD peserta didik diarahkan untuk mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Berikut hasil angket respon skala besar peserta didik.



Gambar 4. 2 Grafik Uji Coba Skala Besar

Setelah E-LKPD diuji kepada peserta didik, E-LKPD diperlihatkan kepada guru. Peneliti menjelaskan E-LKPD yang telah dibuat kepada guru. Setelah melakukan penjelasan diharapkan guru mengisi angket yang telah dibuat oleh peneliti.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap perbaikan setiap tahap proses model pengembangan yang digunakan. E-LKPD dievaluasi oleh peneliti berdasarkan saran dan kritik oleh ahli. E-LKPD perlu ditinjau oleh para ahli, supaya media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Dalam pengembangan E-LKPD ini ada beberapa kriteria yang menjadi dasar pembuatannya, yaitu menekankan keterampilan, menyajikan kegiatan bervariasi, kegiatan terukur, mengoptimalkan cara belajar peserta didik, memiliki kesesuaian konsep, menyajikan sejumlah kegiatan, mengimplementasikan konsep, dan lain-lain (Kosasih, 2021). E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* yang dikembangkan memuat beberapa konten, yaitu soal yang terdiri dari esay dan pilihan ganda, video pembelajaran, dan materi teks eksposisi. Pengembangan E-LKPD ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Dalam pembuatan E-LKPD ini sudah melewati beberapa tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pembuatan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis peneliti menganalisis peserta didik kelas V A SDN 007 Sungai pinang. Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V A yang menghasilkan beberapa informasi, yaitu dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi hal ini juga didapatkan dalam hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti Pada proses pembelajaran

guru menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, dan LKS sebagai LKPD. Hal ini pun yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu diperoleh juga bahwa gaya belajar peserta didik adalah audio visual. Media audio-visual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Mayoli & Tamrin, 2024).

Tahap kedua adalah desain, tahap ini peneliti membuat storyboard menggunakan word. Tahap ketiga adalah pembuatan, tahap ini peneliti membuat E-LKPD berdasarkan storyboard. Dalam pembuatannya peneliti menggunakan beberapa software, yaitu animaker, canva, dan capcut. Software tersebut memiliki beberapa fungsinya masing-masing, yaitu animaker digunakan dalam pembuatan animasi yang bergerak dan berisi dengan materi-materi teks eksposisi, canva digunakan sebagai pembuatan background dalam E-LKPD, dan capcut digunakan untuk editing dari animasi yang dibuat menggunakan animaker. Dalam pembuatan E-LKPD ini ada kekurangan yang dialami oleh peneliti, seperti elemen-elemen yang digunakan dalam pembuatan background terbatas apabila menggunakan akun yang gratis. Selain itu dalam pengoperasian animaker butuh device yang memenuhi standar agar pengoperasian lancar.

Tahap keempat merupakan pelaksanaan, tahap ini E-LKPD di validasi oleh ahli. Ahli yang menilai E-LKPD terbagi menjadi 2, yaitu ahli media, dan ahli materi. Ahli media menilai E-LKPD berdasarkan aspek yang telah ditentukan, yaitu media, penggunaan, dan isi. Dalam penilaian ahli media E-LKPD mendapatkan nilai 95% yang dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media juga memberikan beberapa masukan berupa penambahan petunjuk pengerjaan dan warna *font* yang digunakan. Ahli materi menilai E-LKPD berdasarkan aspek yang telah ditentukan, yaitu

pembelajaran, penyajian, dan isi. Dalam penilaian ahli materi E-LKPD memperoleh nilai sebesar 95% yang dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli materi juga memberikan masukan dalam E-LKPD yaitu memperhatikan penggunaan tanda baca dan EYD. Dari rata-rata penilaian ahli E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* memperoleh nilai sebesar 95% yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap kelima merupakan evaluasi, tahap ini E-LKPD direvisi berdasarkan hasil saran dan kritik yang diberikan oleh para ahli.

Uji kelayakan oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Pada uji pertama E-LKPD memperoleh nilai 88% yang dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media pun memberikan beberapa masukan seperti memperbaiki warna *font* yang digunakan dan penambahan prosedur pengerjaan. Pada uji kedua E-LKPD mendapatkan nilai 95% yang dikatakan sangat layak tanpa ada masukan yang diberikan oleh ahli media.

Pada penilaian E-LKPD oleh ahli materi juga dilakukan sebanyak 2 kali. Pada uji kelayakan pertama E-LKPD memperoleh nilai sebesar 95% yang dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji pertama E-LKPD mendapatkan beberapa masukan oleh ahli, yaitu perbaikan penggunaan tanda baca dan EYD. Pada uji kelayakan kedua E-LKPD mendapatkan nilai sebesar 95% yang dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa ada masukan lagi dari ahli materi.

Berdasarkan hasil kelayakan dari penilain para ahli maka dapat disimpulkan E-LKPD sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan kriteria kelayakan uji validitas oleh ahli. Pada pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* dilakukan 2 kali uji coba. Uji coba terbagi menjadi uji coba skala kecil dan besar. Uji coba skala kecil melibatkan 7 peserta

didik dan uji coba skala besar melibatkan 28 peserta didik. Pada uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 87% yang dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sehabis melakukan uji coba skala kecil, pengembangan E-LKPD melalui uji coba skala besar yang melibatkan 28 peserta didik. Uji coba skala besar mendapatkan persentase sebesar 81% yang dapat dikatakan sangat layak.

Dalam melakukan uji coba kepada peserta didik terdapat kekurangan E-LKPD interaktif berbasis *nearpod*, yaitu ketika peserta didik mau mengerjakan soal yang ada *nearpod* mengalami loading yang lama, jaringan, dan kolom jawaban yang sangat kecil di beberapa hp, seperti merk vivo dan itel. Pada respon guru mendapatkan persentase sebesar 99% yang dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* materi teks eksposisi kelas V SDN 007 Sungai Pinang. Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *nearpod* sudah melewati tahap pengembangan dengan model ADDIE. Hasil kelayakan dari pengembangan E-LKPD mendapat nilai sebesar 95% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. E-LKPD ini juga mendapat respon peserta didik sebesar 81% dan 99% dari guru.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa*

- dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2966–2976.
- Az-Zahro, N. F., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1371–1380.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108.
- Irani, A., & Febriyana, M. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Outdoor Learning Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Medan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 147-153.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.
- Nazidah, F. (2023). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX Smp Ypm 3 Taman Sidoarjo. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(2), 485-493.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6, 903–913.
- Prasetya, K. H., Kumalasari, E., Maulida, N., & Ramadania, D. F. (2023). Analysis Of Errors In The Use Of Sentences In Anecdote Texts Via Comic Strip Media Class X Students Of TSE (Tourism Services Enterprise) SMK Negeri 3 Balikpapan Academic Year 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 7(2), 824-831.
- Prasetya, K. H., Utami, K. P., & Indriawati, P. (2024). Analysis Of Language Errors At The Morphological Level In Anecdote Text Writing Of Class X Students MP (Marketing Management) Of SMK Negeri 3 Balikpapan Academic Year 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 63-68.
- Santosa, V. N. (2020). Pengembangan Buku Ajar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Penguatan Konseptual. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 66-72.
- Sari, E. P., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Tebak Gambar pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 118-126.
- Septika, H. D., & Prasetya, K. H. (2020). Local Wisdom Folklore for Literary Learning in Elementary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 13-24.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Subakti, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Dengan Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Samarinda Tahun Pembelajaran 2018 2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 1-7.