

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
INTERAKTIF (E-LKPD) BERBASIS BUDAYA RIAU UNTUK KETERAMPILAN  
MENULIS TEKS ARGUMENTASI DI SEKOLAH DASAR**

Citra Yulia Wardani<sup>1</sup>, Eva Astuti Mulyani<sup>2</sup>, Dede Permana<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Riau

[citra.yulia0284@student.unri.ac.id](mailto:citra.yulia0284@student.unri.ac.id)<sup>1</sup>, [eva.astuti@lecturer.unri.ac.id](mailto:eva.astuti@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dede.permana@lecturer.unri.ac.id](mailto:dede.permana@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an Interactive Culture-Based Electronic Student Worksheet (E-LKPD) for Riau to improve argumentative writing skills in elementary schools. The research used the Research and Development (R&D) method with the 4-D model (Define, Design, Development, Disseminate). The results showed that the interactive E-LKPD developed was highly valid with an average score of 96.24% and was very practical for use by teachers (93.64%) and students (87.8%). This E-LKPD is also able to increase learning motivation, understanding of argumentative text structure, and critical and creative thinking skills. The integration of Riau culture, which includes traditional houses and Malay ornaments, makes learning more contextual, meaningful, and brings students closer to real experiences. Additionally, the E-LKPD serves as a medium for preserving local culture while supporting the implementation of the Merdeka Curriculum. Therefore, the interactive E-LKPD based on Riau culture is recommended as an innovative learning medium alternative that supports active and independent learning in teaching argumentative text writing at the elementary school level.*

*Keywords: Electronic Student Worksheet, Riau Culture, Argumentative Text, Elementary School*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Berbasis Budaya Riau untuk keterampilan menulis teks argumentasi di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan E-LKPD interaktif yang dikembangkan sangat valid dengan rata-rata nilai 96,24% dan sangat praktis digunakan oleh guru (93,64%) maupun peserta didik (87,8%). E-LKPD ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman struktur teks argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Integrasi budaya Riau yang meliputi rumah adat dan ornamen Melayu membuat pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan mendekatkan peserta didik pada pengalaman nyata. Selain itu, E-LKPD berperan sebagai media pelestarian budaya lokal sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, E-LKPD interaktif berbasis budaya Riau direkomendasikan sebagai

alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan mandiri pada materi menulis teks argumentasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik, Budaya Riau, Teks Argumentasi, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Era globalisasi telah mentransformasi sudut pandang pendidikan secara mendasar. Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif dan komunikatif. Keterampilan berbahasa di tingkat sekolah dasar (SD) menjadi dasar penting dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu keterampilan yang penting untuk ditingkatkan adalah keterampilan menulis. Namun, banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis secara logis dan runtut. Menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif yang berperan penting sebagai sarana komunikasi, ekspresi, dan penyampaian gagasan (Anjeliani et al., 2024). Berdasarkan observasi di SD Negeri 192 Pekanbaru, terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami penulisan kalimat dengan baik dan benar.

Teks argumentasi menjadi salah satu keterampilan menulis yang perlu diasah sejak dini karena melatih

peserta didik berpikir logis, menyusun alasan yang kuat, dan menyampaikan pendapat secara meyakinkan (Sidabutar, 2021; Zalpah et al., 2024). Simbolon (2023) menegaskan bahwa keterampilan berargumentasi tidak hanya esensial untuk keberhasilan akademik, tetapi lebih luas lagi merupakan kompetensi kunci untuk partisipasi aktif dalam masyarakat demokratis. Namun, keterampilan menulis teks argumentasi di tingkat SD masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa banyak peserta didik masih kesulitan menulis dan memaparkan ide secara runtut. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Kiuk et al. (2021) yang mengatakan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengemukakan gagasan, mengorganisasi ide-ide, dan menggunakan bahasa yang efektif dalam membangun argumen.

Penguasaan keterampilan menulis teks argumentasi di SD dipengaruhi oleh beberapa tantangan utama. Pertama, dominasi

pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tekstual, sehingga minimnya partisipasi aktif peserta didik (Asih et al., 2024; Fitriyah et al., 2025). Kedua, keterbatasan variasi media pembelajaran yang cenderung monoton dan minimnya pemanfaatan media digital. Ketiga, kurangnya relevansi materi ajar dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, serta penggunaan LKPD yang bersifat tekstual dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan lemahnya internalisasi konsep (Hasanah et al., 2024; Tamsiruddin, 2023).

Penggunaan E-LKPD interaktif menjadi solusi potensial karena menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan kontekstual, sekaligus mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa dan budaya lokal. Media ini sesuai dengan gaya belajar generasi digital, yang menyukai visualisasi, respons cepat, dan interaktivitas tinggi, sehingga dapat meningkatkan motivasi, berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif (Hidayat, 2021). Keberagaman budaya Riau yang meliputi nilai-nilai

tradisi, kearifan lokal, dan ekspresi sastra seperti pantun, petatah-petitih, dan cerita rakyat memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran di SD. Sayangnya, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal di Sekolah Dasar di Riau (Mulyani et al., 2024) padahal integrasi budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman konseptual hingga 30% sekaligus memperkuat identitas kultural peserta didik (Yuniarti et al., 2021).

Namun, hingga kini belum banyak dikembangkan E-LKPD interaktif yang secara khusus ditujukan untuk pembelajaran menulis teks argumentasi di SD, terlebih lagi yang memuat konten berbasis budaya lokal seperti Budaya Riau. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD interaktif berbasis budaya Riau melalui pendekatan pengembangan, sehingga pembelajaran menulis menjadi lebih hidup, bermakna, dan relevan dengan realitas peserta didik (Sakti, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif yang mengintegrasikan budaya Riau, khususnya pada materi menulis teks

argumentasi. Dengan demikian, penelitian E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau yang dikembangkan secara sistematis dapat menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan tujuan menghasilkan E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau untuk keterampilan menulis teks argumentasi untuk peserta didik sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada *4-D Model (Define, Design, Development, and Disseminate)* yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974).

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 di PGSD FKIP Universitas Riau dan SD Negeri 192 Pekanbaru. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 192 Pekanbaru sebanyak 6 peserta didik pada uji coba *one-to-one evaluation* dan satu kelas pada uji coba terbatas. Guru kelas IV juga dilibatkan sebagai responden pada uji praktikalitas. Objek penelitian adalah E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau yang dikembangkan.

Tahapan Define dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik untuk memastikan kesesuaian produk dengan tuntutan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Tahap Design meliputi perancangan struktur konten, aktivitas menulis argumentasi, serta desain interaktif melalui Canva dan platform Wizer.me. Selanjutnya, Development dilakukan melalui validasi produk oleh ahli perangkat pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji coba terbatas untuk memperoleh data kepraktisan. Tahap akhir, Disseminate, dilakukan melalui penyebaran secara terbatas setelah revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta angket validasi dan praktikalitas. Data validasi dan praktikalitas dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4. Persentase kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria pengambilan keputusan hasil uji validasi dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini :

**Tabel 1. Kriteria Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validasi**

Rata-rata Skor (%)	Kategori
75% - 100%	Sangat Valid
50% - 75%	Cukup Valid
25% - 50%	Kurang Valid
< 25%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Pangestu et al. (2024)

Kategori penilaian hasil uji praktikalitas yang dinilai oleh guru dan peserta didik dapat dilihat 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 dari Pangestu et al. (2024)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi pada peserta didik sekolah dasar melalui tahapan model pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

#### **Define (Pendefinisian)**

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis dilakukan guna untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tepat sasaran serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah penulis lakukan di SD Negeri 192 Pekanbaru melalui wawancara kepada wali Kelas IV, bahwa pada dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru masih menggunakan LKPD konvensional dan belum pernah menggunakan E-LKPD. Selain itu, pada saat pembelajaran di kelas masih kurang dalam mengaitkan dengan Budaya Riau, khususnya pada materi teks argumentasi.

##### **2. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum ini digunakan untuk mengetahui capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan untuk mengembangkan E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau untuk pembelajaran keterampilan menulis teks argumentasi di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis peroleh terkait penggunaan kurikulum di SD Negeri 192 Pekanbaru bahwa telah menggunakan Kurikulum Merdeka di kelas 1-6 dan menyatakan bahwa

pembelajaran teks argumentasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran kurikulum.

### 3. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan wawancara siswa kelas IV SD Negeri 192 Pekanbaru, pembelajaran menulis teks argumentasi dianggap membosankan karena hanya mengandalkan buku paket dan ceramah guru, menyebabkan rendahnya minat belajar. Siswa lebih tertarik saat menggunakan perangkat dengan permainan, gambar, dan materi relevan, terutama yang mengintegrasikan budaya Riau dekat kehidupan sehari-hari. E-LKPD interaktif berbasis budaya Riau dirancang untuk memenuhi kebutuhan ini, menumbuhkan pemahaman budaya sambil mendorong guru memanfaatkan teknologi kreatif.

### **Design (Perancangan)**

#### 1. Perancangan Instrumen

Instrumen penelitian dikembangkan untuk menilai kevalidan dan kelayakan E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau dalam keterampilan menulis teks argumentasi di sekolah dasar. Instrumen yang digunakan mencakup validasi ahli dan

praktikalitas guru serta peserta didik. Validasi ahli terdiri dari tiga jenis, yaitu perangkat pembelajaran (4 aspek, 16 indikator), materi (3 aspek, 15 indikator), dan bahasa (3 aspek, 12 indikator). Sedangkan instrumen praktikalitas untuk guru dan peserta didik memuat 5 aspek dengan 12 indikator pernyataan, yang bertujuan menilai kemudahan penggunaan dan efektivitas E-LKPD dalam kegiatan belajar mengajar.

#### 2. Alur Desain E-LKPD

E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau dikembangkan untuk tiga pertemuan, dengan setiap pertemuan menampilkan rumah adat Riau yang berbeda, seperti Rumah Melayu Selaso Jatuh Kembar, Rumah Lontiok, dan Rumah Lipat Kajang, sebagai representasi visual utama. Tujuan penggunaan rumah adat yang bervariasi adalah memperkuat pengenalan budaya lokal sekaligus membedakan materi pada tiap pertemuan.

##### a. Perancangan Konsep

Perancangan E-LKPD dimulai dengan menetapkan dasar pedagogis sesuai Kurikulum Merdeka dan karakteristik peserta didik SD, seperti kemampuan membaca dan penggunaan media

digital, agar produk komunikatif dan mudah diikuti. Peneliti merancang alur pembelajaran interaktif berbasis Budaya Riau, meliputi orientasi, penyajian visual/video, contoh teks argumentasi, analisis struktur teks, latihan kebahasaan, penyusunan paragraf, hingga pembuatan teks mandiri. Model interaktif dirancang berupa *drag and drop*, isian singkat, pemilihan argumen, pengelompokan data, dan penulisan bertahap, dengan visual budaya Riau, ilustrasi edukatif, dan ikon navigasi yang ramah anak.

#### b. Perancangan Komponen Isi E-LKPD

Komponen isi E-LKPD disusun secara sistematis agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar terstruktur dan menyenangkan, sekaligus mengenal budaya Riau. Bagian cover menampilkan identitas E-LKPD, judul, tema, ilustrasi rumah adat Riau, motif Melayu, dan warna budaya Riau. Petunjuk belajar dan petunjuk penggunaan memandu siswa dalam mengikuti alur kegiatan dan mengoperasikan fitur interaktif. Capaian dan tujuan pembelajaran menegaskan kompetensi yang harus dicapai, sedangkan motivasi belajar berisi kalimat penyemangat yang

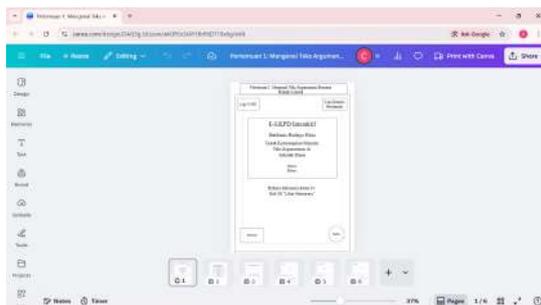
dikaitkan dengan nilai budaya Melayu Riau.

Selain itu, E-LKPD akan kegiatan edukasi berupa mengamati gambar, menonton video, dan bermain puzzle dirancang untuk menstimulasi rasa ingin tahu dan memperkenalkan konteks menulis. Materi pembelajaran menyajikan konsep teks argumentasi, struktur, kaidah kebahasaan, dan contoh sederhana dengan ilustrasi budaya Riau. Bagian tugas menyediakan latihan menulis dan menyusun argumen secara bertahap, sedangkan tes menulis meminta siswa membuat teks argumentasi berdasarkan isu sederhana dan konteks budaya. Refleksi membantu peserta didik mengevaluasi pemahaman mereka serta mengaitkan pembelajaran dengan nilai budaya lokal.

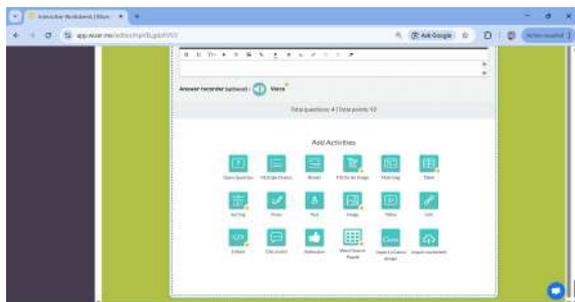
#### c. *Layout* E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau

Layout visual E-LKPD dirancang menggunakan Canva dengan pemilihan warna, tipografi, ikon, dan ornamen khas Melayu Riau untuk memperkuat identitas budaya lokal. Selanjutnya, interaktivitas disusun di *platform Wizer.me*, yang memungkinkan integrasi berbagai

jenis aktivitas, seperti isian, drag-and-drop, kuis, unggahan gambar, video, dan refleksi. Aktivitas dipilih berdasarkan kesesuaian dengan kemampuan peserta didik untuk memahami konsep dan menyusun teks argumentasi.



Gambar 1. Proses Mendesain *Layout* di *Canva*



Gambar 2. Menu “Add Activities” pada *Platform Wizer.me*

### 3. Prototipe Awal E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau

Pada tahap perancangan ini menghasilkan prototipe awal E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau yang terdiri dari 10 komponen isi untuk tiga pertemuan, yaitu cover, petunjuk belajar, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, motivasi belajar, aktivitas

pembelajaran, materi pembelajaran, tugas, tes menulis, dan refleksi. Prototipe ini siap diuji untuk menilai validitas, kelayakan, dan praktikalitas penggunaannya dalam pembelajaran menulis teks argumentasi di sekolah dasar.



Gambar 3. Tampilan Prototipe Awal

### **Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan (development) E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau dimulai dengan validasi produk oleh para ahli dan diakhiri dengan penyusunan E-LKPD final yang siap diuji coba. Tujuan tahap ini adalah memastikan E-LKPD yang dikembangkan valid secara konten, bahasa, desain, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi dilakukan pada tiga aspek utama, yaitu perangkat pembelajaran, materi, dan bahasa, serta disertai revisi berdasarkan masukan dari validator

untuk menghasilkan E-LKPD yang valid dan layak digunakan.

#### 1. Proses Validasi E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau

Proses validasi dimulai dengan penyusunan lembar validasi yang mencakup indikator penilaian untuk setiap aspek. Ahli perangkat pembelajaran menilai komponen dan struktur E-LKPD, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kemampuan modul memfasilitasi pembelajaran (pendagogis), serta aspek teknis desain dan teknologi. Ahli materi menilai kelayakan isi, penyajian materi, serta kemampuan modul mendukung belajar mandiri. Sementara ahli bahasa menilai kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian penggunaan kaidah bahasa. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1–4, disertai kolom masukan dan saran.

**Tabel 3. Hasil Validasi E-LKPD interaktif Berbasis Budaya Riau**

No	Komponen Penilaian	Persentase Skor	Kategori
1	Perangkat Pembelajaran	94,58%	Sangat Valid
2	Materi	94,86%	Sangat Valid
3	Bahasa	99,3%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>96,24%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil validasi, E-LKPD dari tiga orang validator ahli perangkat pembelajaran, materi dan

bahasa memperoleh rata-rata keseluruhan skor 96,24% dengan kategori “sangat valid”. Revisi yang dilakukan mencakup penyederhanaan bahasa, penambahan contoh, perbaikan instruksi dan petunjuk penggunaan, penyesuaian tampilan visual, serta penguatan unsur budaya Riau pada setiap pertemuan modul. Dengan demikian, E-LKPD interaktif yang telah divalidasi dinyatakan Sangat Valid dan siap disusun menjadi E-LKPD interaktif final untuk tahap uji praktikalitas.

#### 2. Tampilan E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli perangkat pembelajaran, materi, dan bahasa, serta revisi sesuai saran dan masukan, prototipe awal E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau diubah menjadi E-LKPD final yang valid dan siap digunakan. E-LKPD final ini dirancang untuk keterampilan menulis teks argumentasi bagi peserta didik sekolah dasar kelas IV, dengan tiga pertemuan yang merepresentasikan rumah adat Riau yang berbeda: Rumah Melayu Selaso Jatuh Kembar, Rumah Lontiok, dan Rumah Lipat Kajang. Komponen E-LKPD final mencakup: Cover E-LKPD, Petunjuk Belajar, Petunjuk

Penggunaan, Capaian dan Tujuan Pembelajaran, Motivasi Belajar, Kegiatan Edukasi, Materi Pembelajaran, Tugas, Latihan Menulis (Tes Menulis) dan refleksi

dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

**Disseminate (Penyebaran)**

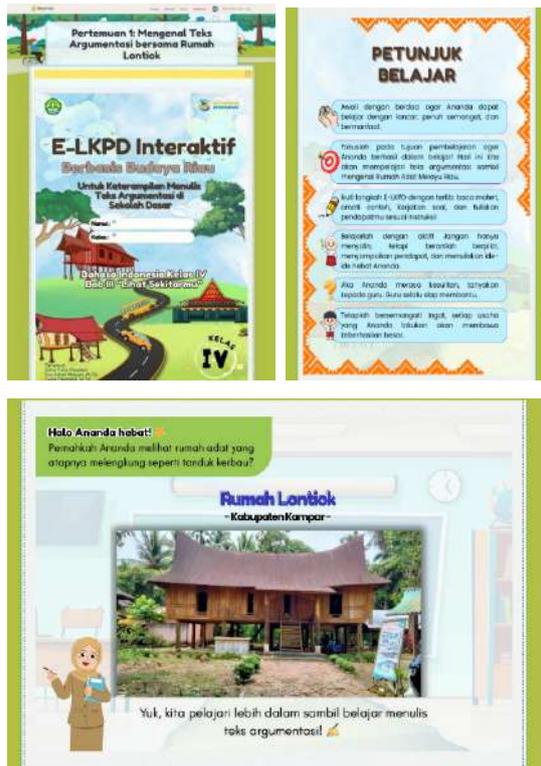
Setelah E-LKPD divalidasi, tahap berikutnya adalah penyebaran dan implementasi di sekolah. Kegiatan ini meliputi uji praktikalitas oleh guru dan siswa, serta penerapan modul dalam pembelajaran kelas IV SD Negeri 192 Pekanbaru.

**1. Uji Praktikalitas Guru dan Peserta Didik**

Praktikalitas modul diuji melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Guru menilai kelayakan materi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, integrasi budaya Riau, dan keterampilan bahasa. Peserta didik menilai kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan dan interaktivitas, pemahaman materi dan keterampilan menulis, pemahaman budaya Riau, serta manfaat belajar. Hasil rekapitulasi praktikalitas peserta didik dan guru disajikan pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas**

Hasil Praktikalitas	Rata-rata Skor	Kategori
Respon Peserta Didik	87,8%	Sangat Praktis
Respon Guru	93,64%	Sangat Praktis



**Gambar 4. Tampilan E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau Final**

E-LKPD final ini disajikan secara interaktif melalui Wizer.me, sehingga peserta didik dapat mengerjakan semua aktivitas secara digital dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang mudah. Seluruh komponen sudah disesuaikan dengan masukan validator, termasuk penyederhanaan bahasa, ilustrasi, simbol, dan petunjuk langkah demi langkah agar mudah

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau sangat praktis digunakan. Guru menilai modul sangat membantu dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik merasa modul mudah digunakan, menarik, dan interaktif.

## 2. Implementasi di Kelas

Setelah uji praktikalitas, modul diterapkan dalam pembelajaran kelas IV dengan mengukur peningkatan keterampilan menulis teks argumentasi melalui N-gain. Nilai pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan E-LKPD interaktif. Hasil implementasi disajikan pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi**

Aspek	Rata-rata (N-Gain)	Kategori
Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi	0,57	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata N-gain peserta didik sebesar 0,57 dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau efektif meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi di kelas IV.

Dengan demikian, modul ini tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga memberikan peningkatan kompetensi akademik yang nyata pada peserta didik.

## Pembahasan

E-LKPD interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi perangkat pembelajaran digital yang dikembangkan secara utuh dan sistematis untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, serta interaktif bagi peserta didik. Pada pembelajaran menulis teks argumentasi di sekolah dasar, pengembangan E-LKPD ini tidak hanya dirancang untuk membantu siswa memahami struktur dan ciri kebahasaan teks argumentasi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif melalui kegiatan menulis yang kontekstual. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau dilakukan menggunakan model 4-D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak, valid, dan praktis digunakan di sekolah dasar (Taufik et al., 2022).

Pada tahap perancangan peneliti membuat desain awal E-LKPD yang memuat komponen utama pembelajaran menulis teks argumentasi, di antaranya pengenalan konsep, contoh teks argumentasi, kegiatan analisis struktur, dan latihan menulis dengan umpan balik otomatis. Desain E-LKPD menggunakan pendekatan visual yang ramah anak dipadukan dengan ornamen khas Melayu. Pemilihan desain visual yang menarik ini penting agar siswa termotivasi untuk belajar secara mandiri (Reza et al., 2024). Amelia & Rofiki (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus memperhatikan aspek tampilan, keterbacaan, dan interaktivitas untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Pada proses pengembangan, produk kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli perangkat pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau memperoleh nilai rata-rata sangat tinggi. Validasi perangkat pembelajaran memperoleh hasil 94,58%, validasi materi 94,86%, dan validasi bahasa 99,3%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96,24% dan

termasuk kategori sangat valid. Nilai ini menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi kriteria kelayakan isi, kebahasaan, serta tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Nurfadhillah et al. (2021), suatu produk pembelajaran dikatakan valid apabila komponen-komponen di dalamnya dinilai konsisten dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba praktikalitas untuk menilai sejauh mana E-LKPD dapat digunakan dengan mudah, menarik, dan bermanfaat oleh siswa serta guru. Uji coba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan (*One-To-One Evaluation*), uji coba kelompok kecil (*Small Group*), dan uji coba guru.

Hasil uji coba juga memperlihatkan bahwa lebih termotivasi untuk menulis teks argumentasi setelah menggunakan E-LKPD ini. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, mandiri, dan kontekstual (Sufiana et al., 2025).

Dari hasil temuan dan didukung hasil penelitian sebelumnya diketahui bahwa E-LKPD interaktif berbasis Budaya Riau dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya Riau melalui kegiatan literasi yang kreatif. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran menulis di sekolah dasar dengan mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau terbukti layak, valid, dan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis teks argumentasi di sekolah dasar. Integrasi unsur budaya Melayu Riau, seperti rumah adat dan ornamen lokal, membuat pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, sekaligus menumbuhkan kecintaan serta

penghargaan terhadap budaya daerah. Validasi ahli menunjukkan nilai kelayakan dengan skor rata-rata 96,24% termasuk kategori sangat valid, sementara uji praktikalitas memperlihatkan E-LKPD mudah digunakan oleh guru dan siswa, meningkatkan motivasi, pemahaman struktur teks argumentasi, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, E-LKPD Interaktif Berbasis Budaya Riau dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan mandiri, khususnya dalam keterampilan menulis teks argumentasi di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, R. P., & Rofiki, I. (2025). Pengembangan Mobile Learning pada Materi Transformasi Geometri untuk Menstimulasi Penalaran Matematis Siswa Kelas VIII. *Mathedunesa*, 14(2). <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v14n2.p631-648>
- Anjelijani, S., Dwi Yanti, L., Aisyah, S., Saputra, M. S., & Risdalina. (2024). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 294–302.

- <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Asih, E., Nuraini, & Nurlisa. (2024). Pendekatan Guru Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas VI SDS IT Al-Furqan Tahun Pelajaran 2023-2024. *Humanitis: Jurnal Humaniora, Sosial Dan Bisnis*, 2(9).
- Fitrisiyah, N. E., Rosmiati, & Juniarso, T. (2025). Analisis Keterampilan Berpikir Reflektif Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Materi Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SDN Purisemanding 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01).
- Hasanah, K. D., Wahab, D. A. S., Savika, H. I., & Yaqin, M. Z. N. (2024). Peran Dan Ragam Jenis Bahan Ajar (Cetak dan Non Cetak) yang Relevan dalam Pembelajaran Bahasa dan Seni Budaya di SDI Surya Buana Malang. *Ebtida': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 05(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.33379/ebtida.v4i1.4478>
- Hidayat, S. (2021). Implikasi dan Konsekwensi Nilai-Nilai Local Wisdom (Kearifan Lokal) dalam Kepemimpinan di Era Globalisasi. *Jurnal Inovasi Penelitian*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i10.413>.
- Kiuk, Suputra, I. G. W., & Adnyani, L. D. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Strategi Please. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2(1), 10–17. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ>
- Mulyani, E. A., Fauza, N., Putra, Z. H., Novianti, R., & Barokah, R. G. S. (2024). Persepsi Guru dalam Pemberdayaan Pelestarian Warisan Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Human and Education*, 4(6), 290–297. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1786>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pangestu, M. A., Hermita, N., & Fendrik, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Planet-Planet di Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 7. <https://doi.org/10.31258/jta.v7i1.40-66>
- Reza, R., Utomo, F., Fuadi, K., Syahputra, W., & Nurdin. (2024). Pemanfaatan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi dan

- Kreativitas di Lingkungan Pendidikan dan Kewirausahaan. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5471>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Sidabutar, Y. A. (2021). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5379–5385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1658>
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Sufiana, I., Purwani, A., & Sucia, F. (2025). Transformasi Pembelajaran: Menjembatani Digital Learning dan Model Konvensional. *As-Sulthan Journal Of Education*, 01(04). <https://ojssulthan.com/asje>
- Taufik, M., Dwijayanti, I., & Dasar, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas VI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6849>
- Yuniarti, I., Karma, I. N., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 691–697. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.318>