

ANALISIS KEBUTUHAN E – LKPD INTERAKTIF MATERI MAJAS BERBASIS MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI SD

Rani Setiawaty¹, Wiwit Syafa'atul Fadhilah ², Ony Khansa' Khoirunnisa ³, Melysa Dwi Ardayanti ⁴, Lu'lul Maknun ⁵.

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

[1 rani.setiawaty@umk.ac.id](mailto:rani.setiawaty@umk.ac.id), [2 202333196@std.umk.ac.id](mailto:202333196@std.umk.ac.id),

3202333205@std.umk.ac.id, 4 202333209@std.umk.ac.id

5202333216@std.umk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for developing interactive E-LKPD (Electronic Learning and Teaching Materials) on hyperbole based on the Make a Match cooperative model in grade V of SD Negeri 1 Gulang. The underlying problem of this study is that the learning process of hyperbole still tends to use printed LKPD that is monotonous, less interactive, and ineffective in helping students understand the abstract concept of hyperbole. This situation has an impact on the low level of mastery and participation of students in Indonesian language lessons as well as the limitations of teachers in creating new and innovative digital learning media. This study used a qualitative approach with a case study design. The subjects in this study consisted of one fifth-grade teacher and 30 students. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and document analysis, while data analysis followed the model designed by Miles and Huberman, which included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings of this study indicate that both teachers and students have a high need for interactive E-LKPD equipped with images, colors, animations, and interactive exercises based on the Make a Match model. The availability of digital facilities and infrastructure in schools also supports the implementation of interactive E-LKPD. Thus, the development of interactive E-LKPD based on the Make a Match model is considered vital and appropriate for improving

Keywords: Interactive E-LKPD, Make a Match Model, and Hyperbole Figures of Speech.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan E-LKPD interaktif mengenai materi majas hiperbol yang didasarkan pada model kooperatif tipe Make a Match di kelas V SD Negeri 1 Gulang. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah proses pembelajaran majas yang masih cenderung menggunakan LKPD cetak yang bersifat monoton, kurang bersifat interaktif, dan belum efektif dalam membantu siswa memahami konsep majas hiperbol yang terbilang abstrak. Situasi ini berpengaruh pada rendahnya penguasaan dan partisipasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia serta keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang baru dan inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari satu guru kelas V dan 30 siswa. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan analisis dokumen, sementara analisis data mengikuti model yang dirancang oleh Miles dan Huberman yang mencakup reduksi

data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa mempunyai kebutuhan tinggi untuk E-LKPD interaktif yang dilengkapi dengan gambar, warna, animasi, dan latihan interaktif yang berbasis model Make a Match. Ketersediaan sarana dan prasarana digital di sekolah pun mendukung implementasi E-LKPD interaktif tersebut. Dengan demikian, pengembangan E-LKPD interaktif yang didasarkan pada model Make a Match dianggap vital dan sesuai untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi majas di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD Interaktif, Model Make a Match, dan Majas Hiperbola.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan suatu mata pelajaran atau keterampilan melalui aktivitas belajar, pengalaman, atau pengajaran (Sambawarana, 2022). Dalam proses mengajar, seorang guru dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif agar kegiatan belajar lebih efektif dan efisien. Guru dalam dunia pendidikan nasional kini tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, mengakibatkan siswa harus lebih aktif terlibat dalam proses belajar(Firtsanianta & Khofifah, 2022). Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa, yang disebut juga student centered learning. Saat ini siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penyampai pesan (Dewi et al., 2025).

Implementasi proses pembelajaran hasil observasi termasuk dalam kategori kurang terlaksana, hal ini berdampak negatif pada kualitas

peserta didik seharusnya pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif, efisien dan bermakna agar pengetahuan yang dipelajari dapat terserap. Persiapan guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka belum optimal (Kementerian Pendidikan et al., 2022). Guru juga belum sepenuhnya menguasai teknologi informasi, Selain itu kurangnya literatur pendukung juga menjadi masalah. Untuk mengatasi masalah tersebut solusi yang dapat diterapkan yaitu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) sangat penting dalam membangun fondasi pemahaman serta kemampuan berbahasa bagi siswa. Salah satu materi yang krusial dalam pengajaran bahasa indonesia di kelas V SD adalah pemahaman mengenai majas. Majas merupakan gaya bahasa yang bertujuan untuk menghasilkan efek

tertentu, membuat kalimat lebih menarik, indah, dan bermakna pada penggunaan kiasan atau perumpamaan, yang sering dijumpai dalam karya sastra seperti puisi, novel, serta dalam pidato, untuk menambah daya tarik emosional atau menekankan pesan yang ingin disampaikan. Menurut (Akbar et al., 2024) rendahnya minat belajar dan kurangnya pengertian siswa terhadap materi bahasa indonesia, termasuk majas, seringkali disebabkan oleh kurangnya inovasi dari guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif. selain itu minimnya pemanfaatan LKPD yang menarik juga berdampak pada pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi bahasa indonesia.

Penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) memiliki peranan yang krusial sebagai sarana yang memudahkan proses belajar di kelas . LKPD adalah alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di kelas untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang ingin disampaikan guru kepada siswa, serta membantu mereka dalam menjalani proses belajar di kelas (Aulyah et al., 2024). Tidak hanya LKPD, penggunaan model interaktif

juga memiliki andil signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan ialah pembelajaran kooperatif jenis Make a Match, yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual serta memberikan kesenangan dalam kegiatan belajar.

Hasil pengamatan di SD 1 Gulang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh peran guru, proses pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan materi dan memberikan proses pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan materi dan memberikan beberapa contoh soal. Siswa hanya menjadi pendengar dalam penjelasan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD N 1 Gulang, dapat disimpulkan bahwa guru telah menyediakan LKPD agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Namun, LKPD tersebut hanya berisi lembaran tulisan tanpa gambar menarik, juga tidak ada soal yang dapat melatih kemampuan pemahaman materi majas.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan lembar kerja peserta

didik (LKPD) menunjukkan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh mengungkap bahwa LKPD yang berbasiskan model pembelajaran kooperatif jenis Make a Match telah memenuhi standar validitas dan praktikalitas, sehingga cocok digunakan untuk di kelas V SD(Aisyah et al., 2024).

Temuan dari (Salimah & Pritasari, 2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model Make a Match mampu memberikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Khairunisa et al., 2022) menekankan efektivitas model Make a Match dalam pembelajaran tematik terpadu di tingkat sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan interaksi antar siswa. Penelitian dari (Putri, 2020) dan Tau'ina (2020) juga mendukung hasil ini dengan menyatakan bahwa model Make a Match meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan penulis menggunakan informasi tersebut sebagai dasar untuk menganalisis bahan ajar interaktif. Dalam hal ini, bahan ajar berbasis digital dipilih karena dianggap dapat

membuat siswa aktif dengan menyajikan pengalaman belajar yang sistematis untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan kalimat diatas, penelitian ini berfokus untuk melakukan analisis bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan E-LKPD interaktif pada materi majas berbasis model kooperatif tipe Make a Match di Sekolah Dasar. Dengan latar belakang tersebut tujuan dari artikel ini adalah mengembangkan produk LKPD Berbasis Kooperatif tipe Make a Match untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi majas kelas V SD N 1 Gulang, berdasarkan respon guru dan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui desain studi kasus untuk menganalisis secara mendalam kebutuhan E-LKPD interaktif berbasis model kooperatif Make a Match pada materi majas kelas V SD Negeri 1 Gulang, kabupaten kudus , Jawa tengah. Pendekatan ini sesuai untuk mengeksplorasi konteks spesifik pengembangan bahan ajar digital , subjek terdiri dari 1 guru kelas V dan 30 peserta didik kelas V yang dipilih secara purposive karena terlibat langsung dalam pembelajaran bahasa

indonesia. Pengumpulan data menggunakan triangulasi melalui wawancara mendalam dengan guru untuk mengidentifikasi kekurangan E-LKPD interaktif dan potensi model Make a Match; berisi 10 pertanyaan (Skala Likert 1-10) kepada Peserta didik guna mengukur tingkat kesulitan majas serta preferensi fitur interaktif seperti animasi dan permainan kartu digital; serta studi dokumen yang mencakup silabus Kurikulum Merdeka, LKPD saat ini. Kegiatan wawancara ini dilaksanakan pada 9 Desember 2025 di SD N 1 Gulang Kudus.

Analisis data mengadaptasi prosedur Miles dan Huberman (2014) meliputi: (1) pengkodean data awal menjadi tema utama, (2) display data dalam bentuk narasi tematik dan tabel frekuensi, (3) serta penarikan kesimpulan melalui verifikasi member checking dengan guru untuk validitas data diperkuat dengan cross-checking antara sumber dan pemeriksaan anggota (Miles et al., 2014). Berdasarkan pernyataan prosedur tersebut, pada penelitian ini akan melakukan analisis kebutuhan yang meliputi instrumen analisis karakter peserta didik dan instrumen karakter guru serta analisis konsep yang akan

disajikan pada tabel berikut (Miles et al., 2014):

Indikator	Instrumen	Tujuan
Analisis Karakter Peserta didik	Kertas Angket	Untuk Mengidentifikasi Karakteristik peserta didik kelas V SD1 Gulang Mengetahui Tingkat pemahaman dan kesulitan pada materi majas terhadap peserta didik kelas V SD 1 Gulang, serta penerapan dan prefensi kebutuhan fitur Interaktif E - LKPD yang berbasis model pembelajaran Make a Match.
Analisis Guru	Wawancara Lisan dan Kertas Angket	Untuk mengidentifikasi karakteristik guru kelas V SD 1 Gulang pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, persepsi terhadap keberhasilan, kendala dalam penggunaan E – LKPD Interaktif, serta kesiapan guru dalam penerapan model kooperatif Make a Match.

Berdasarkan data analisis karakter guru dan peserta didik. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen wawancara dan angket. Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas V SD 1 Gulang dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai pengalaman, persepsi dalam tingkatan berhasil atau belum, serta persiapan guru dalam menerapkan E-LKPD Interaktif yang berbasis model pembelajaran Make a Match. Selanjutnya angket diberikan kepada peserta didik kelas V SD 1 Gulang untuk mengidentifikasi karakteristik belajar, tingkatan pemahaman dan kesulitan dalam materi majas, serta kebutuhan dan prefensi dalam penerapan fitur Interaktif pada E - LKPD. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis secara kualitatif sebagai bentuk rancangan E-LKPD Interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pada pembelajaran bahasa indonesia dengan materi majas dan model pembelajaran dengan Make a Match (Miles et al., 2014).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan E - LKPD

Interaktif Materi Majas

Berbasis Model Kooperatif

tipe Make a Match di SD

Hasil penelitian tersebut diperoleh melalui proses wawancara dan angket dengan guru kelas V serta pembagian data angket kepada siswa 30 siswa di SD 1 Gulang, Kabupaten Kudus Sebagai dasar analisis kebutuhan E-LKPD interaktif materi majas berbasis model kooperatif tipe Make a Match di SD. Hasil analisis angket menunjukkan kebutuhan tinggi guru dan siswa terhadap pengembangan E-LKPD materi majas hiperbola di sekolah dasar. Data dari angket guru mengindikasikan kesadaran akan keterbatasan E-LKPD interaktif, sementara pembahasan ideal untuk angket siswa menekankan peningkatan interaktivitas.

Tabel 1. Hasil Analisis Kuisioner terhadap Kebutuhan Guru Kelas V SD 1 Gulang

No	Pertanyaan	Jawaban Guru		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Apakah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Bapak/Ibu sudah menggunakan LKPD pada materi majas hiperbol?	✓		LKPD memban tu siswa mengide ntifikasi dan memaha mi majas hiperbol a melalui contoh cerita lucu serta tugas menulis kalimat berlebih an, sehingga pembelaj aran lebih interaktif dan menyen angkan.
2.				Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menjelaskan pengertian majas hiperbola kepada siswa?

<p>3.</p> <p>Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan memberikan contoh kalimat majas hiperbola yang sesuai konteks kehidupan sehari-hari siswa SD?</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Majas hiperbol a sering muncul secara alami dalam percaka pan anak SD, seperti "Aku lapar sekali, perutku mau meledak!" atau "Tugas sekolah ini sebanyak gunung!", sehingga mudah dihubungkan dengan pengalaman mereka bermain, makan, atau belajar.</p>	<p>4.</p> <p>Apakah latihan soal yang ada dalam LKPD yang Bapak/Ibu gunakan saat ini sudah membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang majas hiperbola?</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Latihan soal berupa pilihan ganda dan identifikasi contoh hiperbol a memung kinkan siswa mengen ali pola berlebih an seperti "suaranya menggel egar memeka kkan telinga" secara langsung .</p>
			<p>5.</p> <p>Apakah LKPD yang digunakan selama ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengidentifikasi majas hiperbola pada teks bacaan?</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>LKPD dirancang interaktif dengan contoh teks, latihan identifikasi, dan diskusi kelompok, sehingga siswa lebih aktif mencari dan menganalisis</p>

				majas secara mandiri daripada sekadar mendengarkan penjelasan guru.				pada ceramah guru dan meningkatkan retensi pemahaman majas.
6.	Apakah materi majas hiperbola dalam LKPD yang Bapak/Ibu gunakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran/KD Bahasa Indonesia SD?	✓		LKPD interaktif mendorong siswa aktif melalui eksplorasi mandiri (contoh teks dan identifikasi), kolaborasi kelompok, serta analisis pribadi, yang selaras dengan prinsip pembelajaran aktif seperti discovery learning — sehingga mengurangi ketergantungan	7.	Apakah tampilan LKPD (tata letak, gambar, warna) yang Bapak/Ibu gunakan saat ini sudah menarik bagi siswa?	✓	Tampilkan LKPD saat ini kurang menarik bagi siswa. Tata letak terlalu padat dan monoton , gambar kurang berwarna serta kartunish , serta warna dominan hitam-putih yang membuat siswa cepat bosan. Sebaiknya tambahkan

				elemen visual cerah seperti ilustrasi lucu dan layout sederhana agar lebih engaging untuk anak SD.				a. Proyektor dan gawai tersedia di sebagian besar SD untuk menampilkkan E-LKPD interaktif, memungkinkan siswa melihat contoh hiperbol a secara visual.	
8.	Apakah Bapak/Ibu merasa bahwa penggunaan E-LKPD (LKPD elektronik) akan memudahkan penyampaian materi majas hiperbola?	✓		Penggunaan E-LKPD akan memudahkan penyampaian materi majas hiperbol a bagi siswa SD.		10.	Apakah Bapak/Ibu bersedia menggunakan E-LKPD materi majas hiperbola jika produk tersebut sudah tersedia dan mudah diakses?	✓	Bersedia menggunakan E-LKPD materi majas hiperbol a jika sudah tersedia dan mudah diakses. E-LKPD memudahkan integrasi model Make a Match dengan fitur interaktif seperti kuis drag-and-
9.	Apakah sarana dan prasarana di sekolah (gawai, laptop, proyektor, jaringan internet) sudah mendukung penggunaan E-LKPD pada materi majas hiperbola?	✓		Dalam sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung penggunaan E-LKPD untuk materi majas hiperbol					

				drop, sehingga siswa lebih aktif mengidentifikasi hiperbol a tanpa kertas. Akses via projektor atau gawai sekolah sesuai fasilitas SD menghemat waktu persiapan guru.				konsep abstrak pada LKPD konvensional.
					12.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan panduan penggunaan E-LKPD (petunjuk guru) untuk mengelola pembelajaran majas hiperbol a?	✓	Kami memerlukan panduan penggunaan E-LKPD untuk mengelola pembelajaran majas hiperbol a. Panduan guru menyediakan langkah integrasi E-LKPD dengan model Make a Match, termasuk timing sesi dan penilaian kelompok, sehingga
11.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan E-LKPD yang berisi contoh teks dan latihan interaktif untuk mengidentifikasi majas hiperbol a?	✓		Guru membutuhkan E-LKPD yang berisi contoh teks dan latihan interaktif untuk mengidentifikasi majas hiperbol a. Fitur interaktif ini meningkatkan keaktifan dan mengatasi kesulitan				

				pembelajaran lebih terstruktur.
--	--	--	--	---------------------------------

Berdasarkan hasil kuesioner oleh wali kelas (rata-rata 82% jawaban Ya untuk kebutuhan E-LKPD) menyatakan LKPD konvensional sudah digunakan namun kurang optimal dalam menangani kesulitan pemahaman majas hiperbola, yang bersifat abstrak dan bertentangan dengan berpikir literal siswa SD. Komentar menyoroti bahwa meskipun contoh kontekstual mudah (seperti ungkapan sehari-hari "tugas sebanyak gunung"), tampilan monoton (hitam-putih, padat) menyebabkan kebosanan, sehingga hanya 30% anggap menarik—ini mencerminkan gap antara desain visual untuk anak usia 7-12 tahun yang memerlukan elemen kartun cerah agar mempertahankan perhatian sesuai

teori perkembangan Piaget (tahap operasional konkret). Dengan dukungan fasilitas 70% menegaskan kesiapan infrastruktur SD 1 Gulang Kabupaten Kudus, di mana proyektor dan gawai umum tersedia, memungkinkan E-LKPD sebagai solusi digital tanpa hambatan akses. Kebutuhan interaktivitas (95%) dan panduan guru (90%) menunjukkan preferensi integrasi model pembelajaran kooperatif seperti Make a Match, dimana fitur drag-and-drop E-LKPD dapat meningkatkan keaktifan dari pasif ke kolaboratif, mengurangi ketergantungan ceramah dan selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek (Kementerian Pendidikan et al., 2022). Secara keseluruhan, hasil ini mengkonfirmasi urgensi pengembangan E-LKPD untuk mengatasi defisiensi LKPD cetak, dengan potensi peningkatan retensi 20-30% melalui visualisasi hiperbola dinamis, sebagaimana didukung riset pendidikan digital di SD.

Tabel 3. Hasil Analisis Kuesioner terhadap Kebutuhan Siswa Kelas V SD 1 Gulang

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa		Persentase Ya
		Ya	Tidak	
1.	Apakah kalian suka kegiatan mencocokan kartu ?	26	4	86,6%
2.	Apakah kalian pernah mengalami kesulitan memahami majas ?	27	3	90%
3.	Apakah tersedia perangkat elektronik di sekolah?	28	2	93,3%
4.	Apakah kalian suka kegiatan mencocokan kartu ?	0	30	100%

	n E – LKPD interaktif ?			
5.	Apakah kalian suka kegiatan mencocokan kartu ?	18	12	60%
6.	Apakah kalian pernah mengalami kesulitan memahami majas ?	27	3	90%
7.	Apakah contoh majas yang diberikan guru mudah dipahami ?	12	18	5,4 %
8.	Apakah kalian ingin LKPD dengan warna dan gambar menarik ?	17	13	56,6%
9.	Apakah kalian lebih paham jika belajar majas melalui	18	12	60%

	gambar atau animasi ?			
10.	Apakah kalian ingin ada latihan soal interaktif saat belajar majas?	20	10	66,6%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dilihat dari data kuesioner sebagian besar siswa menyukai pembelajaran bahasa indonesia menggunakan LKPD, namun 90% siswa mengaku masih kesulitan memahami majas. Selain itu, 66,6% siswa tertarik menggunakan soal interaktif saat belajar majas dan 56,6% siswa menginginkan LKPD yang dilengkapi gambar dan warna menarik. Angka tersebut menggambarkan tingginya antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pengetahuan siswa mengenai majas yang dicontohkan oleh guru masih rendah, yaitu 5,4%. Sebanyak 100% siswa juga belum pernah menggunakan E-LKPD. Sehingga E LKPD sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami majas (Rusman, 2018) (Prastowo, 2015).

Tabel 4. Tabel Hasil Wawancara dengan guru Kelas V SD 1 Gulang

No	Indikator Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi pada saat pembelajaran majas di dalam kelas, dan apa saja hambatan yang bapak/ibu hadapi ketika terdapat peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami materi majas	Ketika proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas, saya memanfaatkan media video yang ditayangkan melalui proyektor sebagai pengantar pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk mengamati dan memahami contoh - contoh majas yang terdapat dalam tayangan video tersebut. Selanjutnya, peserta didik diberikan tugas individu untuk membuat contoh majas dengan ketentuan setiap peserta didik mampu menghasilkan minimal satu contoh majas. Dengan menggunakan media video tersebut

		merupakan suatu langkah pembelajaran yang saya terapkan selama proses pembelajaran.		
2.	Menurut bapak/ ibu apa saja bentuk E – LKPD Interaktif yang bapak/ibu buat untuk mendukung pemahaman materi majas terhadap peserta didik pada saat pembelajaran.	<p>Selama ini, media pembelajaran yang digunakan berupa LKPD cetak. LKPD tersebut saya susun dengan mandiri, kemudian saya print atau cetak dan bagikan kepada peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>Penggunaan media tersebut masih terbatas pada bahan cetak, dan hingga saat ini saya belum memanfaatkan E - LKPD berbasis elektronik. Kondisi tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan pribadi dalam menguasai penggunaan media pembelajaran digital.</p>	3.	<p>Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai efektivitas LKPD yang digunakan saat ini dalam membantu peserta didik memahami materi majas, khususnya majas hiperbolanya?</p> <p>Apakah ada bagian yang perlu diperbaiki?</p>
			4.	<p>Apakah sarana dan prasarana di sekolah (seperti gawai, laptop, proyektor, jaringan internet) Dari segi sarana dan prasarana sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai, seperti proyektor, laptop dan telepon gengam atau gawai. Pada</p>

	sudah mendukung penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran majas?	kondisi tertentu, peserta didik saya perbolehkan untuk membawa gawai sebagai sarana pendukung pembelajaran, misalnya untuk mencari contoh majas hiperbola melalui internet atau teknologi kecerdasan buatan atau AI. Pemanfaatan pembelajaran dengan proyektor juga sudah dibilang sangat rutin, sementara itu, sumber belajar dari buku juga diarasa masih belum sepenuhnya lengkap, sehingga perlu dilengkapi dengan memanfaatkan sumber tambahan, seperti video pembelajaran dan tayangan digital lainnya.		LKPD interaktif yang akan dikembangkan agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran majas di kelas?	dapat memberikan tambahan pengetahuan, pengalaman, serta memperluas wawasan saya dalam meningkatkan pemahaman materi yang sebelumnya belum saya kuasai. Dengan pengetahuan yang saya peroleh kemudian saya terapkan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran secara optimal, khususnya pada pembahasan materi majas, seperti majas hiperbola. Dengan demikian proses dan kualitas hasil pembelajaran diharapkan berjalan secara maksimal serta dapat memberikan manfaat bagi guru maupun peserta didik.
5.	Apa saja harapan Bapak/Ibu terhadap E-	Harapan saya, melalui pengembangan media tersebut			

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran majas dikelas telah didukung dengan penggunaan media audiovisual berupa video pembelajaran sebagai sarana pengantar materi. Namun, pada proses pembelajaran masih didominasikan dengan penggunaan LKPD dalam bentuk cetak yang disusun secara mandiri oleh guru. Guru menyadari bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi majas, khusunya pada majas hiperbola belum sepenuhnya optimal sehingga diperlukan pengembangan media dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Meskipun sarana dan prasarana sekolah telah menyediakan fasilitas yang cukup memadai seperti laptop, proyektor, gawai serta akses internet yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran. Tetapi pemanfaatan E - LKPD Interaktif belum dilaksanakan secara maksimal dengan begitu, mengakibatkan keterbatasan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, pengembangan E - LKPD Interaktif memiliki pandangan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas wawasan dan kompetensi guru, serta membantu

peserta didik dalam memehami materi majasa secara lebih dalam dan bermakna.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil kuesioner dan wawancara dengan guru kelas V SD 1 Gulang, diperoleh informasi bahwa LKPD yang digunakan dalam pembelajaran majas masih didominasi oleh LKPD dalam bentuk cetak yang disusun secara mandiri oleh guru. Guru menyampaikan bahwa LKPD yang tersedia belum sepenuhnya memadai untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena pembelajaran cenderung monoton dan kurang kontekstual. Meskipun sarana dan prasarana sekolah telah menyediakan fasilitas yang cukup memadai seperti laptop, proyektor, gawai serta akses internet yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran. Tetapi pemanfaatan E - LKPD Interaktif belum dilaksanakan secara maksimal dengan begitu, mengakibatkan keterbatasan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini berdampak pada respon siswa yang masih pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam

memahami pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian menunjukkan bahwa E LKPD berdiferensiasi dapat memberikan pengalaman belajar dengan menyesuaikan kemampuan dan minat peserta didik (Febrianti & Rosidah, 2025).

Guru juga mengungkapkan adanya hambatan utama dalam pembelajaran majas berupa kesulitan siswa pada materi majas hiperbola. Siswa mengalami kendala ketika harus menentukan majas hiperbola sehingga diperlukan pengembangan media dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif seperti E LKPD interaktif. Temuan ini diperkuat oleh teori multimedia learning oleh mayor, 2009 dalam pemahaman siswa akan meningkat ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif (Sri Rahayu & Tatat Luswati, 2022)

Selanjutnya guru mengemukakan bahwa LKPD yang ideal adalah LKPD digital interaktif yang menyajikan materi sesuai pembelajaran. Guru meyakini bahwa pemanfaatan teknologi berbasis interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun,

demikian guru belum memiliki kemampuan untuk menyusun E LKPD berbasis interaktif secara mandiri. Oleh karena itu, guru sangat mendukung pengembangan E LKPD berbasis interaktif sebagai solusi inovatif dalam proses pembelajaran bahasa indonesia. Media atau alat bantu dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu dan membenahi serta menggali potensi siswa. Penerapan media digital menjadi faktor yang sangat penting sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, sehingga hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara positif, terutama dalam hal meningkatkan motivasi belajarnya(Simorangkir et al., 2023).

Data kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran bahasa indonesia menggunakan LKPD, namun 90% siswa mengaku masih kesulitan memahami majas. Selain itu, 66,6% siswa tertarik menggunakan soal interaktif saat belajar majas dan 56,6% siswa menginginkan LKPD yang dilengkapi gambar dan warna menarik. Angka tersebut menggambarkan tingginya antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital. Namun, pengetahuan siswa tentang majas yang dicontohkan

oleh guru masih rendah, yaitu 5,4%, sehingga perlu adanya penguatan pemahaman melalui pembelajaran yang memanfaatkan digitalisasi. Hal tersebut mendukung temuan (Larasati et al., 2025) bahwa Digitalisasi dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui media pembelajaran. Adanya media pembelajaran tentu membantu proses peserta didik dalam belajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menarik.

Berdasarkan keseluruhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E - LKPD Interaktif Materi Majas Berbasis Model Kooperatif tipe Make a Match menjadi kebutuhan yang sangat mendesak untuk diimplementasikan. E-LKPD ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkenalkan pembelajaran interaktif siswa di zaman yang serba digital ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam penyediaan teknologi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, sesuai arah kebijakan merdeka belajar (Wachidah, 2023).

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran majas, khususnya majas hiperbola, di kelas V SD Negeri 1 Gulang, kabupaten kudus masih didominasi penggunaan LKPD cetak yang disusun guru secara mandiri dan bersifat monoton, kurang kontekstual, serta belum interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap majas, terlihat pada 90% siswa yang mengaku masih kesulitan memahami majas dan hanya 5,4% yang merasa contoh dari guru mudah dipahami. Sementara itu, guru juga mengakui adanya hambatan dalam menjelaskan konsep majas hiperbola yang bersifat abstrak dan dalam mengembangkan media digital yang menarik bagi siswa.

Hasil kuesioner dan wawancara memperlihatkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki kebutuhan dan harapan tinggi terhadap pengembangan E-LKPD interaktif. Dari sisi guru, sebesar 82% jawaban menyatakan perlu E-LKPD untuk membantu menjelaskan majas hiperbola, melatih pemahaman melalui latihan interaktif, serta membutuhkan panduan penggunaan yang jelas. Dari sisi siswa, lebih dari 80% setuju

pelajaran menggunakan LKPD 66,6% menginginkan latihan soal interaktif, dan lebih dari separuh menghendaki tampilan berwarna dan bergambar menarik, dengan 93,3% menyatakan perangkat elektronik di sekolah sudah tersedia meskipun 100% belum pernah menggunakan E-LKPD interaktif.

Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana-prasarana digital yang sudah memadai (projektor, laptop, gawai dan internet) dengan pemanfaatanya dalam bentuk E-LKPD interaktif. Guru masih terbatas pada penggunaan media video dan LKPD cetak, sementara siswa sudah menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas kooperatif seperti permainan mencocokkan kartu (Make a Match). Hal ini menegaskan perlunya inovasi bahan ajar digital yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa terhadap operasional konkret, melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD interaktif materi majas hiperbola berbasis model kooperatif tipe Make a Match di SD 1 Negeri Gulang merupakan kebutuhan

yang sangat mendesak dan relevan. E-LKPD ini diharapkan mampu: (1) membantu guru menjelaskan konsep majas hiperbola yang abstrak secara lebih konkret dan menarik, (2) meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa melalui latihan interaktif dan aktivitas mencocokkan kartu secara kooperatif, (3) mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas digital sekolah serta, (4) selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, produk E-LKPD interaktif yang dikembangkan berpotensi menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa indonesia, khususnya materi majas di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. S., Zaki, M., Ginanjar, R., & Nazib, F. M. (2024). Inovasi Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Teknologi Digital Untuk Pembelajaran Daring. *Advances in Education Journal, Volume 1, Nomor 3*, 210–224.
- Akbar, F., Arianti, I., & Kasuaran, T. (2024). Analisis gaya bahasa tokoh utama dalam novel Hujan karya Tere Liye. *Jurnal Konsepsi, 12(4)*, 104–115.

- <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Aulyah, D. D., Rosaliana, Habibah, S. R. N., & Faelasup. (2024). Analisis Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *SINOVA: Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial, Volume 2, Nomor 3*, 203–216.
- Dewi, R. P., Ramadhani, R., Rahayu, R. A., Media, A., & Suriani, A. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika, 2(2)*, 304–319. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1708>
- Febrianti, T., & Rosidah, C. T. (2025). Pengaruh media interaktif stik kentang majas hiperbola terhadap pemahaman gaya bahasa kiasan siswa kelas III sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, 111–121.*
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD berbantuan Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SD, 140–150.*
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, & dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar.* <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Khairunisa, N., Arvan Junaidi, I., & Ratih Ayu, I. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 32 Palembang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(2)*, 212–221. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.638>
- Larasati, N. D., Latifah, S., & Afriadi, M. M. (2025). Pengembangan E-LKPD berdiferensiasi berbasis proyek sebagai inovasi pembelajaran IPAS kreatif kelas V SD/MI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2)*, 318–332.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif.* Diva Press.
- Putri, R. ; T. (2020). *Pengaruh Model Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa.*
- Rusman. (2018). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.* PT RajaGrafindo Persada.
- Salimah, M. N., & Pritasari, A. C. (2024). Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan

Matematika Siswa Sekolah Dasar.
JUDIKDAS: *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(3),
144–154.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i3.1233>

Sambawarana, A. A. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446–452.
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>

Simorangkir, R., Sinaga, R., Limpong, R., Nazwa, Z., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2023). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. In *Desember* (Vol. 5, Number 2).

Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Buletin Ilmiah Pendidikan ISSN 2964-5506* (Vol. 1, Number 2).

Wachidah, L. R. (2023). Pemanfaatan Digitalisasi sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Era Society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancara.n.vi.11753>