

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN CLASSPOINT PADA MATERI TEKS NARASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Adinda Serli Safitri¹, Ahmad Syarif², Febby Ayuni Esya Putri³

¹²³PGSD FKIP Universitas Jambi

¹adindaserlisafitri25@gmail.com, ²ahmad.syarif@unja.ac.id,

³febbyayuniesya.p@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop E-LKPD assisted by ClassPoint on narrative text material in grade IV of Elementary School and analyze its level of validity and practicality. The background of the study is based on the results of observations in grade IV of SDN 14/I Sungai Baung which showed that students still have difficulty in composing narrative texts coherently, understanding the structure (orientation, complication, resolution), and identifying intrinsic elements of the text. In addition, learning is still dominated by conventional methods and the use of printed LKPD without the support of interactive digital media, even though the school facilities are adequate. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects consisted of 6 students in the small group test, 25 students in the large group test, and 1 grade IV teacher. The research instruments were in the form of expert validation questionnaires (materials, media, and language) as well as teacher and student response questionnaires. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques with the formula for the percentage of validity and practicality. The research results show that the ClassPoint-assisted e-LKPD meets the valid criteria based on expert assessment and is considered practical based on teacher and student responses. Therefore, the developed e-LKPD is suitable for use in Indonesian language learning for narrative texts in fourth grade elementary schools.

Keywords: E-LKPD, ClassPoint, narrative text, ADDIE, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan ClassPoint pada materi teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar serta menganalisis tingkat validitas dan kepraktisannya. Latar belakang penelitian didasarkan pada hasil observasi di kelas IV SDN 14/I Sungai Baung yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun teks narasi secara runtut, memahami struktur (orientasi, komplikasi, resolusi), serta mengidentifikasi unsur intrinsik teks. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan LKPD cetak tanpa dukungan media digital interaktif, meskipun fasilitas sekolah memadai. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba terdiri dari 6 siswa pada uji kelompok kecil, 25 siswa pada uji kelompok besar, serta 1 guru kelas IV. Instrumen

penelitian berupa angket validasi ahli (materi, media, dan bahasa) serta angket respon guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan ClassPoint memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli dan tergolong praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Dengan demikian, E-LKPD yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, ClassPoint, teks narasi, ADDIE, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Transformasi digital menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.(Hardian Saputra, 2025) Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah cenderung membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna.(Syarif, 2024)

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu siswa

memahami konsep secara lebih konkret dan sistematis. Penggunaan media yang tepat dapat menyederhanakan materi yang abstrak, meningkatkan minat belajar, serta menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Sebagaimana dijelaskan olehSastrawati, dkk. (2025), media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran yang harus dirancang sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa, dan konteks pembelajaran. Media yang dirancang secara kreatif tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya adalah keterampilan menulis dan memahami teks narasi. Teks narasi menuntut siswa untuk mampu

memahami alur cerita, tokoh, latar, serta menyusun kembali peristiwa secara runtut dan logis. Namun dalam praktiknya, pembelajaran teks narasi sering kali masih bersifat konvensional, terbatas pada membaca buku teks dan menjawab pertanyaan, sehingga kurang memberikan ruang eksplorasi dan kreativitas siswa. Akibatnya, kemampuan memahami struktur dan unsur teks narasi belum berkembang secara optimal. (Syarif, 2025)

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). E-LKPD merupakan bentuk inovasi LKPD konvensional yang dikemas secara digital sehingga lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Penggunaan E-LKPD memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, maupun kuis interaktif dalam satu perangkat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Ayuni Esya Putri, (2025) kreativitas guru dalam merancang media akan berdampak langsung

pada meningkatnya kualitas pengalaman belajar siswa.

Lebih lanjut, pemanfaatan teknologi berbasis presentasi interaktif seperti ClassPoint dapat memperkaya pengembangan E-LKPD. ClassPoint merupakan perangkat tambahan (add-in) pada Microsoft PowerPoint yang memungkinkan guru menyisipkan kuis interaktif, fitur respons langsung, serta gamifikasi dalam presentasi pembelajaran. Integrasi ClassPoint dalam E-LKPD memberikan peluang terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif karena siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat masing-masing, memperoleh umpan balik instan, dan terlibat dalam aktivitas berbasis poin atau kuis. Dengan demikian, pembelajaran teks narasi tidak lagi bersifat satu arah, melainkan interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa pembelajaran teks narasi di kelas IV masih didominasi penggunaan buku paket dan metode tanya jawab sederhana. LKPD yang digunakan belum berbasis digital dan belum memanfaatkan teknologi interaktif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan

siswa serta kurang optimalnya pemahaman terhadap struktur teks narasi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar inovatif yang mampu menjawab kebutuhan tersebut.

Pengembangan E-LKPD berbantuan ClassPoint diharapkan mampu: (1) meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran teks narasi, (2) membantu siswa memahami struktur dan unsur teks narasi secara sistematis, (3) meningkatkan motivasi belajar melalui fitur interaktif dan gamifikasi, serta (4) mendukung guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan efisien.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menghasilkan produk E-LKPD yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran teks narasi di kelas IV sekolah dasar. Inovasi ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan

(*Research and Development*).

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan dan keefektifan produk tersebut dalam

pembelajaran.(Sugiyono, 2013)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-LKPD berbantuan ClassPoint pada materi teks narasi kelas IV Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*,

Design,

Development,

Implementation, dan *Evaluation*.

Model ini dipilih karena sistematis, sederhana, serta sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.(Syahid, 2024)

Model ini memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respons pengguna, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan para ahli. Data kuantitatif dianalisis

menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata dan mengonversinya ke dalam kategori kelayakan dan kepraktisan sesuai interval skala Likert. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif sebagai bahan pertimbangan dalam revisi produk.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui tahapan pengembangan model ADDIE yang meliputi validasi ahli dan uji kepraktisan produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert lima poin dan dikonversi ke dalam kategori kelayakan.

1. Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang melatarbelakangi pengembangan produk. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan analisis kebutuhan media.

Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya pada materi teks narasi. Dari analisis ini diperoleh kompetensi yang harus dikuasai siswa, seperti memahami struktur teks narasi (orientasi, komplikasi, resolusi),

mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, serta menyusun teks narasi sederhana secara runtut.

Analisis karakteristik siswa dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Namun, media yang digunakan masih berupa LKPD cetak dan buku paket, sehingga pembelajaran kurang variatif dan belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi.

Analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa guru memerlukan bahan ajar digital yang dapat meningkatkan partisipasi siswa secara langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan E-LKPD berbantuan ClassPoint sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran teks narasi yang lebih interaktif.

2. Desain

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun blueprint atau rancangan awal produk. Pada tahap ini ditentukan struktur isi E-LKPD, alur penyajian materi, desain tampilan, serta bentuk evaluasi pembelajaran.

Struktur E-LKPD dirancang sesuai dengan urutan pembelajaran teks narasi, dimulai dari pengenalan konsep, contoh teks, analisis struktur, latihan interaktif, hingga evaluasi akhir. Materi disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV. Desain tampilan dibuat menarik dengan kombinasi warna, gambar ilustratif, dan tata letak yang sederhana agar mudah dipahami siswa. Selain itu, dirancang pula integrasi fitur interaktif pada ClassPoint seperti kuis pilihan ganda, isian singkat, dan pertanyaan berbasis gambar yang dapat dijawab langsung oleh siswa.



Gambar 1 Tampilan E-LKPD Berbantuan Classpoint

3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi rancangan menjadi produk nyata. E-LKPD dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint yang terintegrasi dengan ClassPoint sehingga memungkinkan penyajian

materi sekaligus evaluasi interaktif dalam satu media. Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan bahasa, tampilan grafis, serta aspek interaktivitas media.

Data hasil validasi dianalisis menggunakan skala Likert dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

Table 1 Validasi Para Ahli

Validasi	Persentase Nilai	Kategori
Ahli Bahasa	90%	Valid
Ahli Materi	81,67%	Valid
Ahli Media	81,67%	Valid

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada tahap ini, E-LKPD berbantuan ClassPoint digunakan dalam kegiatan pembelajaran teks narasi sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

Selama proses implementasi, peneliti mengamati keterlibatan siswa, respons terhadap media, serta kemudahan penggunaan oleh guru. Siswa mengikuti pembelajaran dengan mengakses kuis interaktif dan menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat yang tersedia.



Gambar 2 Uji Coba Kelompok Kecil

Selain observasi, pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data berupa angket respons siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk. Tes hasil belajar diberikan untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan E-LKPD.

Table 2 Angket Kepraktisan

Responden	Skor Nilai	Kategori
Respon Guru	100%	Sangat Praktis
Respon Siswa	88,72%	Sangat Praktis

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan, terutama saat validasi ahli dan revisi produk. Tujuannya adalah memperbaiki kekurangan sebelum produk digunakan secara luas.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas E-LKPD berbantuan ClassPoint. Data dari angket dan tes hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis digunakan untuk menentukan apakah produk memenuhi kriteria sangat layak, layak, atau perlu revisi lebih lanjut. Melalui tahapan analisis hingga evaluation, dihasilkan produk E-LKPD berbantuan ClassPoint yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks narasi serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan,

dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan ClassPoint pada materi teks narasi kelas IV Sekolah Dasar berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE secara sistematis dan terstruktur. Produk yang dihasilkan telah melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan grafis. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, produk dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi, penggunaan E-LKPD berbantuan ClassPoint mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran teks narasi. Fitur kuis interaktif dan umpan balik langsung membantu siswa memahami struktur teks narasi secara lebih sistematis, terutama dalam mengidentifikasi bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks narasi setelah menggunakan E-LKPD. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa serta mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran.

Dengan demikian, E-LKPD berbantuan ClassPoint dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar. Produk ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Febby, A., Ditia Erika, F., & Resyarusyda, P. (2025). Integrating realistic mathematics education and deep-learning approaches into an e-comic. *Primatika. J. Pend. Mat*, 14(2), 349–360.
<https://doi.org/10.30872/primatika.v14i2.6067>
- Hardian, S., Ahmad, H., & Muhammad, S. (2025). Implementasi Supervisi Akademik Dalam Mendorong Optimalisasi

- Platform Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 84–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38658>
- Sastrawati, E., Syarif, A., & Gusmaulia Eka Putri, A. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodular untuk Peningkatan Keterampilan Guru SD Gugus Mentari. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(4), 830–841.
<https://doi.org/10.60004/komunita.v4i4.278>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*.
www.cvalfabeta.com
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*.
<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Syarif, A., Ernawati, & Sudjana. (2025). Workshop Literasi Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru di MIN Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1228–1233.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.567>
- Syarif, A., Suryana, A., Rosidah, A., Sunarti, A., & Yunita, M. (2024). Pelatihan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Di Desa Mekarnangka. *Journal of Human And Education*, 4(5), 1104–1111.