

PENGEMBANGAN LKPD THINK TALK WRITE BERGAMIFIKASI DASHBOARD SHINY UNTUK MENULIS NARASI SEJARAH KELAS V SD

Devi Istianah¹, Abdul Muktadir², Gumono³, Neza Agusdianita⁴, Osa Juarsa⁵

¹⁻⁵Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu

[1deviistianah22@guru.sd.belajar.id](mailto:deviistianah22@guru.sd.belajar.id), [2abdulmuktadir@unib.ac.id](mailto:abdulmuktadir@unib.ac.id),

[3Gumono@unib.ac.id](mailto:Gumono@unib.ac.id), [4nezaagusdianita@unib.ac.id](mailto:nezaagusdianita@unib.ac.id), [5juarsaosa@yahoo.com](mailto:juarsaosa@yahoo.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low narrative-writing skills of fifth-grade students at SD Negeri 77 Kota Bengkulu, where the student worksheets (LKPD) used were still conventional, containing only ordinary essay questions without a structured writing process, and the learning media applied were static and unattractive. Curriculum analysis further revealed that the teacher's lesson plans had not been fully aligned with the Merdeka Curriculum's Learning Outcomes. Consequently, students experienced difficulties determining themes, arranging outlines, applying correct spelling, constructing sentence structures, and maintaining text coherence. This research aimed to develop a gamified Think Talk Write (TTW) student worksheet supported by a Shiny Dashboard for writing historical narrative texts about the Red-and-White Flag, and to describe its characteristics, feasibility, user response, and effect on students' narrative-writing profile. The study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, comprising Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subjects were 40 fifth-grade students, divided into class VA as a limited-trial group (n = 20) and class VB as the main research class (n = 20), selected through total sampling. Data were collected through curriculum analysis, interviews, expert-validation sheets, response questionnaires, and a narrative-writing test, analyzed using Aiken's V validity index, inter-rater reliability, and percentage analysis. Results showed the product was highly valid, with Aiken's V of 1.00 for material, 0.95 for language, and 0.88 for graphic aspects. The practicality test indicated very high user acceptance, with a student response of 97.5% and a positive teacher response. Students' narrative-writing profile reached an average of 89% with 100% classical mastery, confirming the product is valid, practical, and effective.

Keywords: Student Worksheet (LKPD)¹, Think Talk Write², Gamification³, Shiny Dashboard⁴, Historical Narrative Writing⁵, Elementary School⁶.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 77 Kota Bengkulu, di mana Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan masih konvensional, hanya berisi soal esai biasa tanpa aktivitas yang menuntun proses menulis secara bertahap, serta media pembelajaran yang digunakan bersifat statis dan kurang menarik. Analisis kurikulum juga menunjukkan bahwa perangkat ajar guru belum sepenuhnya selaras dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menentukan tema, menyusun kerangka karangan, ejaan, struktur kalimat, dan koherensi teks. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis model

Think Talk Write (TTW) bergamifikasi dengan dukungan Dashboard Shiny untuk menulis teks narasi sejarah Bendera Merah Putih, serta mendeskripsikan karakteristik, kelayakan, respon pengguna, dan profil menulis narasi siswa setelah menggunakan produk. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas V yang terbagi atas kelas VA sebagai kelompok uji coba terbatas ($n = 20$) dan kelas VB sebagai kelas penelitian utama ($n = 20$), dipilih dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui analisis dokumen kurikulum, wawancara, lembar validasi ahli, angket respon pengguna, serta tes keterampilan menulis narasi, kemudian dianalisis menggunakan indeks validitas Aiken's V, reliabilitas antarrater, dan analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan produk berkategori sangat valid, dengan nilai Aiken's V sebesar 1,00 pada aspek materi, 0,95 pada aspek bahasa, dan 0,88 pada aspek kegrafikan. Uji praktikalitas menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang sangat tinggi, dengan respon siswa sebesar 97,5% serta respon guru yang positif. Profil keterampilan menulis narasi siswa mencapai rata-rata 89% dengan ketuntasan klasikal 100%, sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)¹, Think Talk Write², Gamifikasi³, Dashboard Shiny⁴, Menulis Narasi Sejarah⁵, Sekolah Dasar⁶.

A. Pendahuluan

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai peserta didik, di samping menyimak, membaca, dan berbicara. Sejalan dengan BSKAP Nomor 046 Tahun 2025, mata pelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk membentuk keterampilan berbahasa reseptif maupun produktif, termasuk keterampilan menulis narasi (BSKAP, 2025). Merujuk pada Permendikbudristek Nomor 8 Tahun 2024, keterampilan menulis narasi seharusnya dikembangkan secara sistematis sejak sekolah dasar,

khususnya pada Fase C (kelas V-VI), peserta didik semestinya sudah mampu menulis berbagai tipe teks sederhana dengan kalimat kompleks secara kreatif dan runtut.

Namun demikian, hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 77 Kota Bengkulu menunjukkan kondisi yang berbeda dari harapan tersebut. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang digunakan belum sepenuhnya selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) terbaru, sehingga pembelajaran menulis belum berjalan optimal. LKPD yang digunakan siswa juga kurang menarik: dicetak hitam putih, hanya berisi soal

esai sederhana tanpa aktivitas yang menuntun proses menulis, tidak memuat materi cara menulis teks narasi secara eksplisit, bahkan terdapat kesalahan penulisan yang menyulitkan siswa memahami maksud soal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Zulaiha, Tika, dan Meisin (2022) yang menegaskan adanya problematika guru dalam merancang perangkat ajar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Dari sisi metode dan media, guru masih dominan menggunakan ceramah dan pemberian tugas dengan media sederhana berupa gambar dan power point. Hasil wawancara dengan wali kelas V mengungkapkan bahwa komponen penting menulis, seperti tema, judul, kerangka karangan, ejaan, struktur kalimat, dan keterpaduan, belum dijelaskan secara rinci kepada siswa. Kondisi ini sejalan dengan Harimurti (2025) yang menyatakan bahwa kesulitan siswa menyusun karangan narasi disebabkan oleh kurangnya latihan bertahap, lemahnya penguasaan kosakata, dan minimnya bimbingan guru, serta diperkuat oleh Anjelita (2023) yang mengidentifikasi kurangnya motivasi dan media pembelajaran interaktif sebagai faktor

penghambat keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan LKPD berbasis model *Think Talk Write* (TTW). Susilowati (2023) menyatakan bahwa penerapan LKPD berbasis TTW terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis dan hasil belajar siswa, sementara Hardini (2023) menegaskan bahwa LKPD berbasis TTW yang dikembangkan dengan baik terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Model TTW menekankan keterpaduan tiga tahap, yaitu berpikir (*think*), berbicara (*talk*), dan menulis (*write*), sehingga siswa terlatih memproses informasi sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan (Suprijono, 2020).

Selain penguatan model pembelajaran, integrasi teknologi digital seperti *Dashboard Shiny* dipandang mampu menunjang pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut Asari (2023), media digital membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Wickham (2021) menjelaskan bahwa *Dashboard Shiny* memungkinkan adanya umpan balik

otomatis, analitik aktivitas belajar berupa rekam jejak revisi dan waktu akses, serta elemen gamifikasi berupa poin, lencana, dan level yang mendorong motivasi belajar. Chang (2022) menambahkan bahwa dashboard interaktif berbasis teknologi memberi keunggulan bagi guru untuk memantau aktivitas belajar secara presisi dan memberikan intervensi formatif secara cepat.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut keterlibatan penuh siswa yang menghubungkan pengetahuan konseptual dan prosedural, berpusat pada siswa, berbasis kolaborasi, dan berorientasi pada penciptaan nilai (Hattie & Donoghue, 2016; Fullan, 2017). Integrasi model TTW, elemen gamifikasi, dan *Dashboard Shiny* dalam satu produk LKPD diharapkan mampu memfasilitasi tahapan berpikir, berbicara, dan menulis secara terpadu sekaligus menghadirkan pengalaman belajar menulis narasi sejarah yang lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengembangkan LKPD berbasis model TTW tanpa integrasi teknologi digital, penelitian ini

menghadirkan kebaruan (*novelty*) berupa LKPD TTW bergamifikasi dengan dukungan *Dashboard Shiny* yang difungsikan sebagai media permainan berbasis poin, lencana, dan papan peringkat. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) karakteristik, (2) kelayakan, (3) respon pengguna, dan (4) profil keterampilan menulis teks narasi sejarah siswa kelas V sekolah dasar setelah menggunakan LKPD *Think Talk Write* (TTW) bergamifikasi dengan *Dashboard Shiny*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Winarni, 2018). Pada tahap analisis dilakukan analisis dokumen kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa, serta analisis LKPD yang selama ini digunakan di kelas V SD Negeri 77 Kota Bengkulu. Tahap desain dilakukan dengan merancang LKPD menggunakan aplikasi Canva, meliputi penyusunan judul, petunjuk belajar, rumusan kompetensi,

informasi pendukung, aktivitas *Think-Talk-Write* yang terintegrasi dengan *Dashboard Shiny*, serta instrumen penilaian.

Tahap pengembangan berfokus pada pemenuhan kelayakan produk pada aspek materi, bahasa, dan kegrafikan sesuai kriteria BSNP (2016). Produk kemudian divalidasi oleh enam validator ahli sebelum diujicobakan. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan LKPD di kelas V SD Negeri 77 Kota Bengkulu, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 77 Kota Bengkulu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 40 orang, terdiri atas kelas VA dan VB, dengan teknik total sampling. Kelas VA (20 siswa) digunakan sebagai kelas uji coba terbatas untuk menguji validitas dan kepraktisan produk, sedangkan kelas VB (20 siswa) digunakan sebagai kelas penelitian utama untuk melihat profil keterampilan menulis narasi sejarah siswa melalui rancangan *One Group*.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar analisis dokumen kurikulum, pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli (materi, bahasa, kegrafikan), lembar angket respon siswa, serta tes keterampilan menulis teks narasi sejarah. Uji validitas isi menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut.

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan: V = indeks kesepakatan ahli (validitas); s = skor yang ditetapkan setiap ahli dikurangi skor terendah; n = banyaknya ahli; c = banyaknya kategori yang dipilih ahli. Koefisien Aiken's V > 0,81 dikategorikan sangat valid, $0,40 \leq V \leq 0,80$ dikategorikan sedang, dan $0,00 \leq V \leq 0,40$ dikategorikan kurang valid (Azwar, 2019). Reliabilitas antarrater dihitung menggunakan inter-rater reliability (Akbar, 2016), sedangkan respon pengguna dianalisis dengan rumus persentase Tse/Tsh x 100%, dengan kriteria 75-100% sangat menarik, 50-74% menarik, 25-49% cukup menarik, dan 0-24% kurang menarik. Profil keterampilan menulis narasi siswa dihitung berdasarkan persentase skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100%, dengan kriteria 90-100 sangat baik, 80-89 baik, 70-79 cukup, 50-69 kurang, dan

di bawah 50 tidak baik (Sugiyono, 2024).

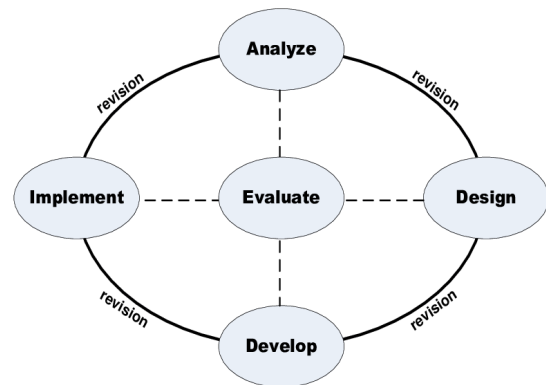
C. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD *Think Talk Write* (TTW) bergamifikasi dengan *Dashboard Shiny* untuk mendukung pembelajaran menulis teks narasi sejarah Bendera Merah Putih siswa kelas V sekolah dasar. Produk dikembangkan melalui model ADDIE dan diuji melalui uji validitas, uji respon pengguna, serta uji profil keterampilan menulis.

1. Karakteristik Produk LKPD TTW

Bergamifikasi *Dashboard Shiny*

LKPD dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan struktur yang terdiri atas judul, petunjuk belajar, rumusan kompetensi, informasi pendukung (daftar isi), aktivitas *Think-Talk-Write* yang bergamifikasi dengan *Dashboard Shiny*, serta penilaian hasil kerja siswa. Tahapan pengembangan produk mengikuti model ADDIE sebagaimana disajikan pada Gambar 1.

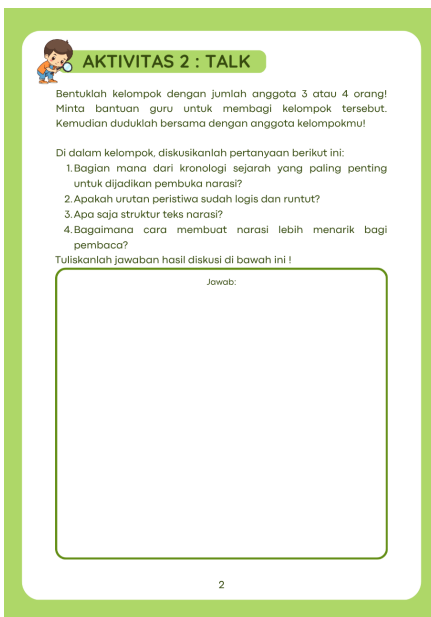


Gambar 1. Bagan Model Pengembangan ADDIE

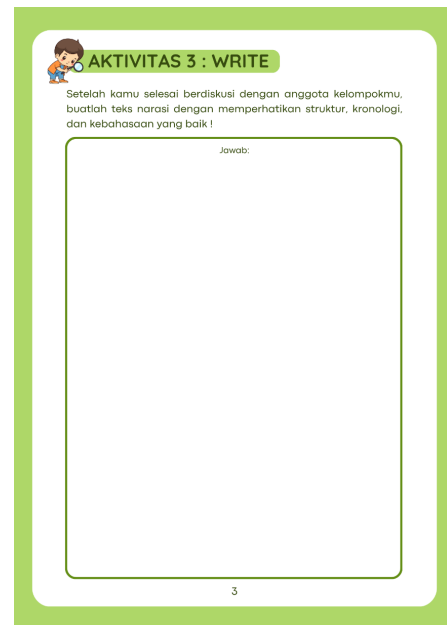
Pada tahap *Think*, siswa disajikan gambar dan narasi kontekstual tentang Bendera Merah Putih, kemudian diarahkan mengeksplorasi materi melalui *Dashboard Shiny* (Gambar 2). Pada tahap *Talk*, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan panduan mengenai kronologi peristiwa dan struktur narasi (Gambar 3). Pada tahap *Write*, siswa menuliskan teks narasi sejarah berdasarkan hasil diskusi dengan memperhatikan struktur, kronologi, dan kaidah kebahasaan, kemudian mempresentasikan hasil tulisannya di depan kelas (Gambar 4).



Gambar 2. Tahapan *Think* pada LKPD



Gambar 3. Tahapan *Talk* pada LKPD



Gambar 4. Tahapan *Write* pada LKPD

2. Hasil Uji Kelayakan (Validitas) Produk

Uji validitas dilakukan oleh enam validator ahli yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli kegrafikan. Rekapitulasi hasil uji validitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Ahli

No	Aspek	Aiken's V	Reliabilitas Antar rater	Kategori
1.	Materi	1,00	100% (Hampir Sempurna)	Sangat Valid
2.	Bahasa	0,95	75% (Kuat)	Sangat Valid
3.	Kegrafikan	0,88	100% (Hampir Sempurna)	Sangat Valid

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh nilai Aiken's V tertinggi sebesar 1,00

dengan tingkat kesepakatan antarrater hampir sempurna (100%). Aspek bahasa memperoleh nilai 0,95 dengan tingkat kesepakatan kuat (75%), sedangkan aspek kegrafikan memperoleh nilai 0,88 dengan tingkat kesepakatan hampir sempurna (100%). Ketiga aspek tersebut berada pada kategori sangat valid (Azwar, 2019), sehingga LKPD TTW bergamifikasi Dashboard Shiny dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada guru dan siswa.

3. Hasil Uji Respon Pengguna (Praktikalitas)

Uji respon siswa dilakukan terhadap 20 siswa kelas V B SD Negeri 77 Kota Bengkulu. Dari 10 indikator yang dinilai, sembilan indikator memperoleh respon positif 100%, sedangkan satu indikator (kemampuan memperhatikan struktur kalimat) memperoleh respon 75% karena 5 dari 20 siswa memilih jawaban 'Tidak'. Secara keseluruhan, skor respon siswa mencapai 195 dari skor maksimal 200, atau setara 97,5% dengan kategori sangat menarik. Hasil uji respon pengguna disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Respon Pengguna

N o.	Respon den	Skor Perole han	Sko r Mak s.	%	Kateg ori
1.	Siswa (n=20)	195	200	97,5 %	Sang at Menar ik
2.	Guru Kelas	-	-	Posi tif	Sang at Prakti s

Guru menyatakan bahwa desain LKPD sangat menarik dan mampu memicu rasa ingin tahu serta semangat belajar siswa. Guru juga menilai bahwa aktivitas LKPD sangat membantu siswa dalam menentukan tema, judul, menyusun kerangka karangan, memperhatikan ejaan, hingga menghasilkan teks narasi yang utuh, serta menyatakan bahwa Dashboard Shiny memudahkan guru memantau perkembangan tulisan siswa secara langsung.

4. Hasil Uji Profil Keterampilan Menulis Teks Narasi Sejarah

Profil keterampilan menulis teks narasi sejarah diukur setelah siswa kelas V B (20 siswa) mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD TTW bergamifikasi Dashboard Shiny melalui rancangan One Group. Hasil perhitungan persentase pada tiap

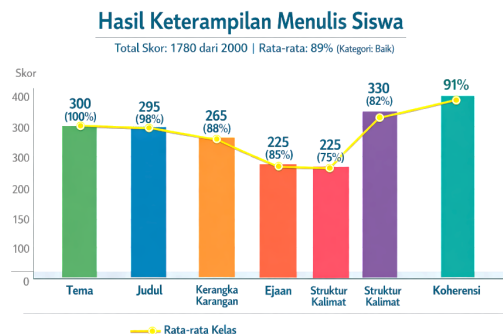
aspek penilaian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Profil Keterampilan Menulis Teks Narasi Sejarah

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Rata-Rata	Kategori
1	Tema	300	1,00	Sangat Baik
2	Judul	295	0,98	Sangat Baik
3	Kerangka Karangan	265	0,88	Baik
4	Ejaan	225	0,75	Cukup
5	Struktur Kalimat	330	0,82	Baik
6	Koherensi/ Keterpaduan	365	0,91	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan (1780/2000)		1780	89%	Baik

Berdasarkan Tabel 3, secara klasikal siswa memperoleh rata-rata keterampilan menulis sebesar 89% dengan kategori baik dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100% (20 dari 20 siswa dinyatakan tuntas). Secara individual, 6 siswa berada pada kategori sangat baik, 13 siswa pada kategori baik, dan 1 siswa pada kategori cukup. Capaian tertinggi diperoleh pada aspek tema (1,00), judul (0,98), dan koherensi (0,91), sedangkan aspek ejaan memperoleh capaian terendah (0,75). Grafik profil

keterampilan menulis siswa disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Profil Keterampilan Menulis Narasi Siswa

D. Pembahasan

1. Karakteristik LKPD TTW Bergamifikasi Dashboard Shiny

Karakteristik LKPD yang dikembangkan memadukan kekuatan sintaks pembelajaran kooperatif model TTW, elemen motivasional gamifikasi, dan integrasi teknologi berbasis data melalui Dashboard Shiny. Sejalan dengan Prastowo (2019), LKPD yang baik seharusnya tidak sekadar berisi kumpulan soal evaluasi, melainkan memuat struktur tugas yang menuntun siswa memahami konsep secara mandiri dan kontekstual. Pada tahap think, penyajian stimulus visual berfungsi mengaktifkan pengetahuan awal siswa sebelum tulisan dikonstruksi (Sari, 2023). Pada tahap talk, interaksi sosial memungkinkan terjadinya

negosiasi makna dan klarifikasi antarpeserta didik yang memperkaya kosakata untuk menulis (Rahayu, 2022), sedangkan pada tahap write siswa mengonstruksi pengetahuannya ke dalam bentuk teks narasi yang utuh, sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa fungsi kognitif tingkat tinggi berkembang optimal melalui interaksi sosial yang terarah (Vygotsky, 1978).

Integrasi elemen gamifikasi yang disinkronkan dengan Dashboard Shiny menjadi aspek kebaruan produk ini. Menurut Sailer (2021), penerapan elemen gamifikasi seperti tantangan dan umpan balik instan dapat meningkatkan keterlibatan psikologis serta memicu motivasi intrinsik siswa dalam menyelesaikan tugas kognitif yang kompleks. Dashboard Shiny juga memungkinkan guru memantau perkembangan menulis siswa secara presisi dan memberikan intervensi formatif secara cepat (Chang, 2022).

2. Kelayakan LKPD TTW Bergamifikasi Dashboard Shiny

Nilai Aiken's V sebesar 1,00 pada aspek materi menunjukkan bahwa muatan materi menulis teks narasi sejarah telah disinkronkan secara ketat dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan diintegrasikan

secara koheren ke dalam sintaks TTW. Menurut Akbar (2016), kelayakan materi bahan ajar ditentukan oleh akurasi isi, keluasan konsep, serta kesesuaian dengan tujuan kurikulum yang berlaku. Sejalan dengan hal tersebut, Ramadhan (2022) menegaskan bahwa materi teks sejarah yang dikemas melalui langkah pembelajaran kooperatif terstruktur mampu memfasilitasi ingatan jangka panjang dan pemahaman makro-struktural siswa sekolah dasar.

Nilai Aiken's V aspek bahasa sebesar 0,95 menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan sesuai perkembangan siswa kelas V, meskipun ditemukan sedikit kesalahan penulisan kata yang kemudian diperbaiki. Menurut Septiana (2021), kesalahan mekanis dalam LKPD digital dapat memicu fragmentasi fokus kognitif siswa, sehingga revisi kebahasaan menjadi krusial untuk memastikan petunjuk kerja mudah dicerna tanpa menimbulkan miskonsepsi. Adapun nilai Aiken's V aspek kegrafikan sebesar 0,88 membuktikan bahwa pengemasan estetika produk melalui Canva telah memenuhi kaidah desain

media pembelajaran, di mana konsistensi tipografi dan tata letak sangat memengaruhi keterbacaan antarmuka serta kenyamanan siswa berinteraksi dengan materi (Nugroho, 2023; Prastowo, 2019).

3. Respon Pengguna terhadap LKPD TTW Bergamifikasi Dashboard Shiny

Perolehan respon siswa sebesar 97,5% dengan kategori sangat menarik mengindikasikan bahwa produk ini mampu mentransformasi atmosfer pembelajaran menulis narasi dari konvensional menjadi interaktif dan berpusat pada siswa. Kemenarikan visual yang dipadukan dengan elemen gamifikasi berupa skor dan papan peringkat memicu rasa ingin tahu (curiosity) siswa secara instan dan memenuhi kebutuhan psikologis dasar anak akan kompetensi dan otonomi belajar (Sailer, 2021). Satu-satunya indikator yang memperoleh skor lebih rendah (75%) berkaitan dengan kemampuan memperhatikan struktur kalimat, yang sejalan dengan pandangan Indihadi (2018) bahwa pemahaman sintaksis dan struktur kalimat formal merupakan aspek paling mekanis sekaligus paling menantang dalam keterampilan menulis siswa sekolah dasar,

sehingga tetap memerlukan bimbingan langsung dari guru (Sari, 2023).

Respon positif guru memperkuat temuan tersebut. Guru menilai bahwa LKPD ini lebih terstruktur dibandingkan LKS konvensional karena proses menulis dituntun melalui tahapan Think, Talk, dan Write, serta menyatakan bahwa Dashboard Shiny memudahkan pemantauan draf tulisan siswa secara langsung sehingga intervensi pedagogis dapat diberikan lebih presisi dan cepat (Chang, 2022).

4. Profil Keterampilan Menulis Teks Narasi Sejarah Siswa

Pencapaian rata-rata keterampilan menulis sebesar 89% dengan ketuntasan klasikal 100% membuktikan bahwa kombinasi model TTW dengan Dashboard Shiny bergamifikasi berhasil mendorong siswa dari pembelajaran permukaan menuju pembelajaran aktif. Capaian tertinggi pada aspek tema, judul, dan koherensi merupakan dampak langsung dari efektivitas integrasi aktivitas think dan talk, di mana diskusi kelompok membantu siswa merunut kronologi peristiwa sejarah secara runtut sehingga tulisan

menjadi lebih padu dan mengalir (Rahayu, 2022).

Sebaliknya, aspek ejaan memperoleh capaian terendah (0,75), sejalan dengan temuan pada uji respon siswa yang juga menunjukkan skor terendah pada indikator struktur kalimat. Menurut Indihadi (2018), aspek mekanis ejaan merupakan keterampilan motorik-kognitif yang membutuhkan ketelitian tinggi dan sering terabaikan ketika siswa terlalu fokus mengeksplorasi ide cerita. Temuan ini mengindikasikan perlunya penguatan lebih lanjut pada tahap write, khususnya pada kegiatan review dan penyuntingan (editing) ejaan, agar keterampilan menulis narasi siswa dapat berkembang secara lebih menyeluruh.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, karakteristik LKPD Think Talk Write (TTW) bergamifikasi dengan Dashboard Shiny diwujudkan dalam bentuk perangkat pembelajaran digital yang mengintegrasikan sintaks TTW dengan elemen gamifikasi berupa skor dan papan peringkat, dirancang

menggunakan platform Canva untuk menciptakan visualisasi yang menarik dalam pembelajaran menulis narasi sejarah siswa kelas V sekolah dasar.

Kedua, kelayakan produk teruji secara teoretis dengan kategori sangat valid melalui penilaian ahli materi (Aiken's $V = 1,00$), ahli bahasa (Aiken's $V = 0,95$), dan ahli kegrafikan (Aiken's $V = 0,88$), didukung tingkat kesepakatan antar-rater yang kuat hingga hampir sempurna. Ketiga, respon pengguna terhadap LKPD menunjukkan tingkat praktikalitas yang sangat tinggi, dengan persentase respon siswa mencapai 97,5% berkategori sangat menarik, diperkuat oleh respon positif guru yang menyatakan produk ini membantu bimbingan menulis secara terstruktur dan mempermudah pemantauan hasil kerja siswa.

Keempat, profil keterampilan menulis teks narasi sejarah siswa kelas V setelah menggunakan LKPD ini berada pada kategori baik dengan rata-rata nilai 89% dan ketuntasan klasikal 100%, dengan capaian tertinggi pada aspek tema, judul, dan koherensi. Dengan demikian, LKPD TTW bergamifikasi dengan Dashboard Shiny dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk

mendukung pembelajaran menulis narasi sejarah di kelas V sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menambahkan fitur panduan tata bahasa dan latihan ejaan interaktif pada Dashboard Shiny guna mengatasi kelemahan siswa pada aspek mekanis penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Akbar, S. (2016). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asari, A. (2023). Media Pembelajaran Era Digital. Yogyakarta: CV Istana Agency.
- Azwar, S. (2019). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BSKAP. (2025). Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek.
- BSNP. (2016). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Chang, W. (2022). Building Web Applications with Shiny: Case Studies and Best Practices. New York: Springer.
- Fullan, M. (2017). Deep Learning: Engage the World Change the World. Toronto: Pearson.

Indihadi, D. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandung: UPI Press.

Prastowo, A. (2019). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2020). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wickham, H. (2021). Mastering Shiny. Sebastopol: O'Reilly Media.

Winarni, E. W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal :

- Anjelita, A. (2023). Faktor Kesulitan Siswa dalam Menulis Teks Narasi. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 11(2), 120–131.
- Hardini, H. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 12(2), 145–156.
- Harimurti, H. (2025). Kesulitan Siswa dalam Menyusun Karangan Narasi di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 14(1), 33–45.
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2016). Learning Strategies: A Synthesis

- and Conceptual Model. *Science of Learning*, 1(16013), 1–13.
- Juliana, A. D., Nurasiah, I., & Wardana, A. E. (2019). Peningkatan Keterampilan Bercerita melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter di Kelas Tinggi. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 6–9.
- Nugroho, N. (2023). Pengaruh Konsistensi Tipografi pada Media Pembelajaran Digital Bergamifikasi terhadap Keterbacaan Antarmuka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 201–212.
- Rahayu, N. (2022). Interaksi Sosial dalam Tahap Talk Model TTW untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 101–112.
- Ramadhan, R. (2022). Materi Teks Sejarah dalam Pembelajaran Kooperatif Terstruktur. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(3), 233–245.
- Sailer, M. (2021). The Effects of Gamification on Motivation and Learning. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 69(1), 1–14.
- Sari, R. (2023). Stimulus Visual dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(1), 55–66.
- Septiana, D. (2021). Kejelasan Struktur Kalimat dalam LKPD Digital untuk Efisiensi Kognitif Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 77–88.
- Susilowati, A. (2023). Penerapan Model TTW Berbantuan E-LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Hasil Belajar Materi Surat Pribadi. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 397–405.
- Zulaiha, S., Tika, M., & Meisin. (2022). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.