

Pengembangan E-Lkpd Berbasis Aplikasi Socrative untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang

Muhammad Alhamd¹, Ansori²

^{1,2}Universitas Sriwijaya

muhammadalhamd26@gmail.com¹, ansori@fkip.unsri.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to create an E-LKPD product supported by the Socrative application for teaching listening to fable texts in class VII of SMP Negeri 8 Palembang. The purposes of this study are to describe the analysis of teachers and students needs for the development of socrative-based E-LKPD, and to produce the design and development of Socrative based E-LKPD for learning fable texts in class VII. The type of research used was development research with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews, validation sheets, questionnaires, and written tests. The result of the language expert validation obtained a percentage of 78% in the acceptable category. The material expert validation obtained. The material expert validation it with 89%, which is very feasible. The student's questionnaire showed 98%, which is very good. The N-Gain score was 0.63, which is moderate. So, it can be concluded that the E LKPD product using the Socrative app is suitable for use in learning activities.

Keywords: *development, E-LKPD, Socrative, fables*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan agar memproduksi produk yaitu E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative pada materi menyimak teks cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 8 Palembang. Adapun visi penelitian pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi Socrative ini ialah mendeskripsikan analisis kebutuhan guru serta siswa untuk pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Socrative, menghasilkan rancangan dan pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi Socrative untuk pembelajaran menyimak teks cerita fabel, serta mendeskripsikan perolehan yang didapat validasi ahli pada pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi Socrative untuk pembelajaran menyimak teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palembang. Jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian pengembangan pada model ADDIE yang memiliki lima fase yakni *analysis, design, development, implementation*, serta *evaluation*. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan metode seperti observasi, wawancara, lembar validasi, angket, serta tes tertulis. Validasi ahli bahasa memperoleh skor sebanyak 78% dengan kategori yang didapatkan yaitu layak. Validasi ahli media dengan skor 86% yang termasuk kriteria sangat layak. Validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 89% yaitu tergolong dalam kriteria sangat layak. Angket respon peserta didik mendapatkan hasil kriteria 98% tergolong dalam kategori sangat baik. Skor N-Gain yang didapatkan yaitu 0,63 yang termasuk dalam kriteria sedang. Dengan begitu bisa ditarik kesimpulan yaitu hasil produk E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative cukup layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, E-LKPD, Socrative, fabel

PENDAHULUAN

Prosedur kegiatan belajar mengajar adalah suatu aktivitas menjalankan rencana pembelajaran pada institusi pendidikan. Visi pembelajaran pada akhirnya mendampingi peserta didik menghadapi transformasi perilaku secara terpelajar, etika dan bermasyarakat guna bisa aktif dan mandiri sebagai insan serta seorang komunal. Pendidik menempuh pembelajaran dengan berkolaborasi dengan peserta didik agar memperoleh sasaran edukasi tersebut (Bawadi, 2019). Prosedur kegiatan belajar mengajar yang baik tidak terlepas dari faktor lainnya yaitu bahan ajar. Bahan ajar diterapkan selama rangkaian kegiatan belajar guna mendukung penyajian semua substansi kegiatan belajar mengajar supaya lebih sederhana dicerna peserta didik. Bahan ajar pada masa ini menyandang kontribusi krusial guna menopang metode belajar mengajar. Bahan ajar semestinya sanggup mencukupi ketentuan sebagai bahan pembelajaran sebab tidak sedikit bahan ajar yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar rata-rata hanya mengandung penjelasan bidang studi, bahasanya minim komunikatif serta mutu bahan ajar yang sedikit rendah akan berdampak pada minimnya pencapaian kapasitas belajar peserta didik (Nursyana, E., & Desiningrum, N., 2020).

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan perangkat pendidikan yang mampu menumbuhkan tekad menimba ilmu peserta didik satu di antaranya yakni melalui pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Hal ini sepadan pada karakteristik siswa pada abad 21 yang sudah terbiasa pada teknologi sejak lahir, mempunyai kerangka berpikir yang maju dan tertarik pada hal-hal yang berbau instan serta efisien (Anugrah dkk., 2022).

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih baik maka diperlukan inovasi dalam penggunaan perangkat pembelajaran satu di antaranya adalah pemanfaatan lembar kerja peserta didik berbasis digital atau E- LKPD yang bisa menghadirkan soal-soal serta kegiatan yang interaktif dalam pengerjaannya dan bisa digunakan pada komponen elektronik misalnya komputer atau handphone (Lathifah dkk., 2021). Melalui E-LKPD yang interaktif maka bisa memupuk semangat serta motivasi peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini selaras dengan peristiwa studi yang dikembangkan oleh Gagne salah satunya yaitu menarik perhatian peserta didik (Rayanto dkk., 2020).

Widianti (2023) menjelaskan E-LKPD selaku penggunaan materi model cetak yang berisi beragam tugas, pemusatan pada bimbingan, serta prosedur menuntaskan tanggung jawab yang diaplikasikan saat proses kegiatan belajar. E-LKPD bagi peserta didik ialah objek pembelajaran yang didesain supaya menopang peserta didik agar menumbuhkan kemampuan belajar dengan cara independen. E-LKPD yang ditata sendiri oleh guru pastinya melihat faktor-faktor kompetensi peserta didik agar memperoleh visi kegiatan belajar mengajar. Berlandaskan pandangan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa prosedur pembuatan E-LKPD mengharuskan keterampilan dan pemahaman yang dalam sebagai sumber pembelajaran oleh guru guna menopang siswa pada tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Marganda, (2022) Lembar kerja peserta didik merupakan satu diantara dari banyak sumber belajar yang bisa

digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar yang bisa dikembangkan selaras dengan inovasi guru. Dimana pada pembuatannya bisa diselaraskan pada keadaan serta situasi aktivitas belajar yang hendak dihadapi.

menurut Hidayati, (2023) fungsi dari LKPD ialah (1) Menjadikan bahan ajar yang dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kualitas belajar di dalam aktivitas pembelajaran ; (2) Proses pembelajaran akan lebih menarik; (3) Bisa membantu peserta didik guna mengerti materi pelajaran; (4) Bisa mengembangkan pola pikir siswa supaya bisa mencari solusi dari permasalahan pada kehidupan sehari-hari; (5) Bisa membantu meraih kompetensi inti serta tujuan pembelajaran dengan minat serta mutu belajar peserta didik yang mengalami peningkatan.

Fabel merupakan genre sastra tradisional yang telah lama hadir di berbagai budaya di dunia. Fabel ialah dongeng yang mengimplementasikan hewan-hewan selaku tokoh utama, yang mewakili atau menjadi metafora dari sifat-sifat dan karakter manusia (Sukmawan, 2020). Secara historis, tradisi lisan cerita fabel dapat ditelusuri hingga zaman kuno diberbagai belahan dunia, seperti Mesir kuno, India, Yunani, dan Cina. Salah satu contoh karya fabel terkemuka adalah kumpulan cerita panchatantra yang berasal dari India kuno (Hasan et al., 2021).

Aplikasi Socrative adalah satu dari sekian pilihan media yang dapat diterapkan bagi guru agar bisa mendukung memaksimalkan kegiatan belajar mengajar khususnya keterampilan menyimak pada peserta didik kelas VII SMP, aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan yakni kapasitasnya guna mengorganisasikan serta mengoperasikan evaluasi secara sederhana. Selain itu, prosedur menilai hasil kuis peserta didik dilakukan dengan mekanis oleh sistem, oleh karena itu guru bisa menyesuaikan waktu secara singkat. Selain itu, Socrative pula memberi perolehan pengkajian elemen soal yang dapat meringankan guru dalam mewujudkan instrumen penilaian yang lebih konstan serta absah. Socrative juga memberi kesempatan peserta didik agar dapat melihat hasil kuis setelah selesai. Hal ini memberi peserta didik kesempatan supaya mengkaji pengetahuan peserta didik itu sendiri serta menentukan zona yang harus direvisi. Dengan banyaknya kegunaannya, Socrative merupakan instrumen yang sangat membantu guna memaksimalkan keaktifan kegiatan belajar mengajar di kelas (Ahmad, 2019). Penggunaan E-LKPD menggunakan aplikasi Socrative yang sudah diperbarui dengan fitur-fitur yang disajikan aplikasi Socrative bisa menjelma sebagai pembaharuan pada kegiatan belajar yang aktif serta berfaedah untuk siswa. E-LKPD mengandung sekumpulan dari lembaran aktivitas siswa yang bertujuan sebagai pedoman belajar siswa serta memudahkan siswa serta guru pada kegiatan belajar mengajar. Bahan kegiatan belajar pada E LKPD wajib diproduksi sememikatnya bersama terobosan mutakhir yakni pada internalnya termuat ilustrasi, corak, serta corak yang mengoptimalkan ketertarikan rasa ingin tahu siswa bisa mewujudkan satu diantara banyak penyebab siswa giat pada aktivitas belajar di dalam ruang kelas.

Berdasarkan hasil interview kepada guru, peserta didik di SMP yang terletak di kota Palembang, sudah memanfaatkan LKPD sebagai sarana belajar akan tetapi masih menerapkan LKPD konvensional berdasarkan kertas folio serta perangkat

lunak saja, guru sudah memahami aplikasi Socrative tetapi tiak diimplementasikan ke dalam perangkat lunak dalam pembuatan LKPD, sehingga ketertarikan murid dalam menimba ilmu bahasa Indonesia masih tergolong belum memadai serta kemampuan menyimak peserta didik tergolong masih rendah dikarenakan kurang menariknya media yang dipakai oleh guru.

Pada persoalan di atas pengkaji tertarik untuk mencari tahu mengenai keefektifan E-LKPD serta transformasi yang sudah dilaksanakan pada kegiatan belajar menyimak teks cerita fabel sepanjang prosedur kegiatan belajar berjalan. Peneliti mengutip permasalahan ini berupa sasaran yang dikaji pada tajuk “Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi SOCRATIVE Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 8 PALEMBANG”

Keterbaruan yang pengkaji teliti ialah berupa merancang materi pembelajaran E-LKPD menggunakan media pembelajaran berbasis *Socrative* untuk mapel bahasa Indonesia terutama pembelajaran menyimak teks cerita fabel untuk siswa kelas VII SMP dimana pada pembelajaran tersebut belum dikaji oleh peneliti-peneliti terdahulu sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Socrative*. Peneliti juga akan memanfaatkan fitur-fitur terbaru yang disediakan oleh aplikasi guna menunjang pengembangan E-LKPD serta menunjang pembelajaran menyimak teks cerita fabel, sehingga para siswa diharapkan akan semakin tertarik dan antusias untuk belajar.

Berkaitan dengan judul yang disajikan, peneliti menjalankan penyelidikan terhadap studi yang serupa yaitu studi yang berkaitan dengan aplikasi SOCRATIVE yang dilakukan oleh penelaah-penelaah terdahulu.

Pertama, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran SOCRATIVE Terhadap Motivasi serta Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTs NU PAKIS” yang diteliti oleh Suci Trisna NH dari Universitas Maulana Malik Ibrahim, Malang pada tahun 2022. Kedua, “Analisis Konsep SOCRATIVE Pada Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA NEGERI 3 SLAWI” yang diteliti oleh Finita Prima Ariesta dari Universitas Negeri Semarang, Semarang pada tahun 2020. Ketiga, “Persepsi Mahasiswa Terhadap SOCRATIVE Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Kimia” yang diteliti oleh Nur Amalia Zulfa dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta pada tahun 2023.

Dari identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Socrative Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang, Menciptakan rancangan serta pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Socrative Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang serta Menguraikan perolehan validasi ahli pada pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Socrative Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: Bagaimana analisis kebutuhan guru serta peserta didik mengenai pengembangan E LKPD Berbasis Aplikasi Socrative

Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang, Bagaimana rancangan serta pengembangan E-LKPD Berlandaskan Aplikasi Socrative Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang serta Bagaimana validasi ahli terkait pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Socrative Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Palembang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menerapkan metode penelitian Research and Development (R&D). Model penelitian (R&D) menjadi sebuah mekanisme aktivitas yang dimanfaatkan guna menyempurnakan serta menciptakan sebuah produk, masing masing produk perlu setara dengan metode serta mekanismenya. Berdasarkan opini (Sugiyono, 2021) pada jurnal Rinding Wijayanto berpendapat bahwa Research and Development ialah metode penelitian serta pengembangan akan berperan guna mendesain, mengolah sebuah produk, dan guna menciptakan sebuah produk melalui mekanisme lalu, produk hendak menempuh proses penilaian validitas produk yang diciptakan. Berlandaskan pada tinjauan di atas bisa dirumuskan bahwa, studi ini memakai jenis penelitian (R&D). Research and Development ialah pendekatan studi yang menciptakan produk, yang didesain dengan valid, efektif serta berdaya guna setimpal dengan langkah-langkah yang hendak diukur keefektifan beserta kelayakan sebuah produk. Model pengembangan ADDIE yang ialah singkatan dari *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (evaluasi). Tahap kegiatan pada model ADDIE atas dasarnya mempunyai hubungan satu sama lain pada tahapan yang terprogramkan menjadi berurutan pada pemecahan masalah belajar selaras pada kebutuhan serta karakteristik peserta didik. (Astuti, 2021).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah narasumber atau responden yang dijadikann sebagai sumber guna memperoleh data serta informasi yang berhubungan pada studi yang dilaksanakan (Sari dkk., 2022). Studi ini bakal diselenggarakan di SMP Negeri 8 Palembang yang berada di Jl. Urip Sumoharjo No.971, RT.011/RW.02, 2 Ilir, kec.Iilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30118. Subjek studi pada pengembangan LKPD berbasis aplikasi *Socrative* untuk pembelajaran menyimak teks cerita fabel adalah guru serta peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Palembang.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Fase yang sentral yakni menelaah butuhnya pengembangan yang aktual, membedah kepraktisan serta persyaratan pengembangan. Pengembangan baru perlu diselaraskan beserta persoalan yang timbul pada lingkungan belajar, kebutuhan target, serta spesifikasi peserta didik. Pengamat melakukan pengkajian kebutuhan pada guru Bahasa Indonesia serta ppeserta ddidik kelas VII SMP Negeri 8 Palembang.

Analisis kebutuhan dilaksanakan menggunakan metode menyebarkan angket serta melakukan tanya jawab.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap desain adalah aktivitas perencanaan produk selaras dengan kepentingan berlandaskan keterangan yang didapatkan pada fase analisis merupakan informasi awal. Berikutnya, mempersiapkan bahan ajar dengan dukungan media berdasarkan aplikasi Socrative. Tahapan-tahapan pada produksi bahan ajar dengan dukungan media pada aplikasi Socrative dikelompokkan jadi dua fase antara lain:

a. Fase pertama, mendesain materi modul pembelajaran

(1) Guru menentukan target belajar yang sudah dideskripsikan padaa modul ajar atau alur visi pembelajaran. (2) Guru menetapkan spektrum padda tujuan pembelajaran atau komponen darri tujuan pembelaajaran pokok. (3) Guru menentukan serta memutuskan kognitif, afektif, serta psikomotor yang diharuskan. (4) Guru menetapkan tajuk baahan ajar.

b. Tahap kedua, menciptakan E-LKPD berbasis apliikasi Socrative

(1) Login dengan via website Socrative yaitu <https://www.socrative.com> (2) Isi nama awal dan akhir, email, serta selanjutnya kita harus mengonfirmasi email. Lalu, kita harus membuat password dan konfirmasi kembali password tersebut. (3) Kemudian, setelah membuat akun pilih next, kemudian pada komponen ini pilih "University" lalu ketik nama lembaga pendidikan. Selanjutnya, pilih "Join". (4) Setelah selesai membuat akun, masuk pada halaman Socrative pada email beserta Password yang telah dibuat terdahulu. Lalu, terdapat tampilan menu "Quizzes" serta pada komponen Add klik "New Quiz". (5) pada bagian ini kita dapat memberikan tajuk soal, menentukan modeel soal (Multiple Choice, True/ False Short Answer). (6) Dengan pertanyaan pilihan ganda, akan ada sampai 5 opsi yang dapat dipilih siswa. Jadi untuk satu pertanyaan pendidik dapat memiliki 5 pilihan jawaban yang berbeda. (7) Setelah selesai membuatt soal, tekan save lalu exit untuk menyimpan serta keluar dari soal yang telah selesai dibuat.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Fase pengembangan adalah aktivitas penciptaan produk berlandaskan rancangan yang sudah disusun serta penilaian produk. Pada fase pengembangan sebuah produk perlu selaras dengan materi serta visi yang hendak dikemukakan pada peserta didik saat mekanisme pembelajaran. Oleh sebab itu, pengamat melaksanakan pengembangan E-LKPD dengan bantuan aplikasi Socrative agar kegiatan belajar menyimak teeks cerita fabel untuk peseerta diidik kelas VII SMP. Sesudah produk awaal diproduksi berlandaskan prosedur, selaanjutnya di valiidasi oleh kelompok ahli yang terbagi dari ahli desain, ahli materi, serta ahli media. Dibutuhkan validasi dari ahli media guna memahami tingkat kepraktisan media dan memberikan evaluasi, rekomendasi serta ulasan terkait media yang sudah diproduksi. Jika media pembelajaran belum memenuhi standar validitas, maka media tersebut akan diperbaiki selaras dengan masukan dari validator ahli.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah pengembangan produk dijalankan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Berikutnya penelaah hendak melaksanakan eksperimen tertentu pada produk yang sudah dirancang dengan menyertakan siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palembang. Eksperimen dilaksanakan berjumlah 2 sesi dimana sesi pertama (perorangan) penelaah menyertakan 3 orang peserta didik dan di sesi kedua (kelompok kecil) peneliti menyertakan 8 orang peserta didik. Setelah eksperimen tersebut peserta didik diharuskan untuk mengisi angket mengenai tanggapan mereka kepada E-LKPD yang dikembangkan. Hal tersebut dijalankan supaya mencari tahu reaksi peserta didik pada E-LKPD yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi ialah proses akhir dari penelitian pengembangan model ADDIE. Di proses ini pengkaji bermaksud melaksanakan penilaian produk atau revisi produk yang sudah dikembangkan didasarkan pada masukan atau rekomendasi dari validator ahli materi, ahli desain, ahli praktisi serta peserta didik kelas VII-1 pada tahap sebelumnya. Setelah melakukan perbaikan produk, selanjutnya peneliti akan memberikan tes tertulis yang melibatkan 12 peserta didik kelas VII-1. Hal ini dilaksanakan untuk mencari tahu keefektifan produk terhadap materi menyimak teks cerita fabel pada aspek pemahaman pada peserta didik. Tes ini dilakukan untuk melihat perbandingan pemahaman materi teks cerita fabel peserta didik sebelumnya serta sesudahnya mengaplikasikan E-LKPD. Tujuan terakhir dari evaluasi ialah menguji tercapainya hasil akhir pengembangan. (Maydiantoro, 2021).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada kajian pengembangan ini memakai metode kuantitatif serta kualitatif. Teknik analisis data pada kajian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

Analisis Data Angket

Teknik analisis data angket yang dibagikan kepada peserta didik menerapkan metode penghitungan memakai skala likert pada ambang nilai 1-4 (1=Sangat Tidak Butuh, 2=Tidak Butuh, 3=Butuh, dan 4=Sangat Butuh). Skala likert dapat digunakan untuk melakukan penelitian berbentuk checklist maupun pilihan ganda. Setelah memperoleh hasil skor, kemudian pengkaji akan menilai presentase hasil menyeluruh sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan narasumber}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis Data Wawancara

Wawancara ialah komunikasi antar dua belah pihak atau lebih yang dapat dilaksanakan dengan bertatap muka dimana salah satu orang berlaku sebagai interviewer (penanya) serta pihak yang lain sebagai interviewee (narasumber) pada

tujuan tertentu. (Dr. R. A. Fadhallah, 2021 : 2). Perolehan wawancara dikaji dengan cara deskriptif kualitatif guna memastikan keabsahan produk yang diciptakan. Setelah itu satu per satu pakar hendak mengutarakan yakni menetapkan tiga kategori sebaagai berikut: (a) Memadai untuk diverifikasi tanpa perbaikan. (b) Memadai untuk diverifikasi dengan perbaikan. (c) Tidak / belum memadai untuk diverifikasi.

Analisis Data Validasi Ahli

Untuk mencari tahu kelayakan E-LKPD oleh para validator, kemudian dilaksanakan metode penilaian memakai skala likert pada skala poin 1-4 (1=Sangat Tidak Butuh, 2=Tidak Butuh, 3=Butuh, dan 4=Sangat Butuh). Kemudian statistik dari validasi ahli dijabarkan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan narasumber}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan presentase hasil validasi ahli, selanjutnya informasi tersebut dikelompokkan berlandaskan tabel selaras dengan standar kelayakan produk di bawah ini.

0-20% (sangat tidak layak); 21-40% (tidak layak); 41-60% (cukup); 61-80% (layak); 81-100% (sangat layak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Siswa

Pengkaji memberikan angket kebutuhan pada siswa kelas VII. Peneliti mengambil sampel sebanyak 35 data siswa yang dianalisis. Angket kebutuhan yang dibagikan terhadap siswa yang terbagi menjadi tiga bagian. Aspek pertama, aspek umum. Aspek kedua, aspek materi, dan aspek ketiga aspek evaluasi. Kebutuhan terhadap penilaian pembelajaran yang akan dimanfaatkan pada pengembangan E-LKPD. Masing-masing aspek dalam angket menggunakan aspek skala likert dengan golongan pilihan Sangat Butuh (SB), Butuh (B), Cukup Butuh (BT), Cukup Butuh (CB), Tidak Butuh (TB), dan Sangat Tidak Butuh (STB).

Aspek Umum

Analisis kebutuhan yang pertama adalah aspek umum mengenai penggunaan E LKPD dalam pembelajaran menyimak teks cerita fabel. Berlandaskan analisis kebutuhan pada penggunaan E-LKPD pada pembelajaran menyimak teks cerita fabel sebanyak 25 peserta didik (71,4%) memilih pilihan respon sangat dibutuhkan, sedangkan 10 peserta didik menentukan pilihan respon butuh. Tidak ada siswa yang menentukan pilihan jawaban, tidak butuh serta sangat tidak butuh. Bisa terlihat dari kesimpulan pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik membutuhkan E-LKPD berbasis aplikasi Socrative pada pembelajaran menyimak teks cerita fabel.

Aspek Materi

Analisis kebutuhan pada aspek penyajian materi pada E-LKPD berbasis aplikasi Socrative dalam pembelajaran menyimak teks cerita fabel. Berlandaskan

hasil kajian tabel di atas, terdapat tiga pernyataan yang berkaitan dengan penyajian dalam E-LKPD berbasis aplikasi Socrative pada pembelajaran menyimak teks cerita fabel, sehingga mendapatkan hasil data sebagai berikut.

Pada pernyataan pertama hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 20 peserta didik (57,1%) memilih sangat butuh, 14 peserta didik (40%) memilih butuh, 1 peserta didik (2,9%) memilih tidak butuh, serta tidak ada peserta didik memilih sangat tidak butuh.

Pernyataan kedua, yaitu bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative memuat teks fabel dengan cukup lengkap. Pada pernyataan tersebut hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 25 peserta didik (71,4%) memilih opsi sangat butuh, 10 peserta didik (28,6) memilih butuh, serta tidak ada peserta didik yang memilih opsi tidak butuh beserta sangat tidak butuh.

Pada pernyataan ketiga, yaitu bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative memuat soal dari teks fabel yang ditampilkan dalam bentuk Pilihan ganda. Pada pernyataan tersebut hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 35 peserta didik (100%) memilih opsi sangat butuh serta tidak ada peserta didik yang memilih pilihan butuh, tidak butuh, beserta sangat tidak butuh.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, didapatkan jawaban berupa yang diperoleh dari tiga pernyataan tersebut bahwa peserta didik membutuhkan penyampaian materi yang menarik serta menyenangkan siswa tidak merasa bosan. Lebih dari itu siswa juga memerlukan penjelasan materi yang lengkap dan bisa dengan mudah dipahami.

Aspek Evaluasi

Analisis kebutuhan aspek pada proses kegiatan pembelajaran evaluasi atau kuis adalah aktivitas yang dilaksanakan guna memperoleh informasi dalam menentukan sejauh apa pengetahuan peserta didik. Berikut tabel serta penjelasan hasil analisis dari angket kebutuhan yang telah diperoleh.

Pernyataan pertama, yaitu E-LKPD memuat materi teks fabel dalam bentuk kuis interaktif. Pada pernyataan tersebut hasil yang diperoleh adalah sebanyak 35 peserta didik (100%) memilih opsi sangat butuh, serta tidak ada peserta didik yang memilih opsi butuh, tidak butuh, serta sangat tidak butuh.

Pernyataan kedua, yaitu bahan ajar E-LKPD memuat tampilan yang menarik. Pada pernyataan tersebut hasil yang diperoleh adalah sebanyak 25 peserta didik (71,4%) memilih sangat butuh, 10 peserta didik (28,6%) memilih opsi butuh, serta tidak ada peserta didik yang menentukan opsi tidak butuh serta sangat tidak butuh.

Pada pernyataan ketiga, yaitu evaluasi dilakukan dalam bentuk kuis interaktif yang diberikan pada para peserta didik. Pada pernyataan tersebut hasil yang didapatkan adalah sebanyak 35 peserta didik (100%) memilih opsi sangat butuh, serta tidak ada peserta didik yang menentukan opsi butuh, tidak butuh, serta sangat tidak butuh.

Berlandaskan hasil analisis tersebut, didapatkan jawaban berupa yang diperoleh dari tiga pernyataan tersebut bahwa peserta didik membutuhkan

evaluasi/kuis yang tidak hanya terpaku pada buku teks saja. Selain itu peserta didik juga membutuhkan kegiatan evaluasi/kuis dirancang dengan menarik dan menyenangkan.

Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan terhadap Ibu Sutinem, guru bidang studi Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 8 Palembang. Seperti sudah diketahui dalam pembahasan bab 2, menyimak ialah sebuah aktivitas atau keterampilan manusia saat mendengarkan, memperhatikan, serta mengetahui simbol-simbol bahasa lisan atau perkataan yang diperoleh lewat pendengaran. Berdasarkan hasil tanya jawab yang dilaksanakan pengkaji bersama guru dan siswa di SMP Negeri 8 Palembang dikatakan bahwa pembelajaran mengenai menyimak teks cerita fabel sangat jarang diajarkan secara khusus seperti menggunakan E-LKPD. Namun pembelajaran seperti teks cerita fabel sudah pernah diajarkan di sekolah.

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan peneliti di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa dalam menyimak teks cerita fabel masih belum optimal atau dapat dikatakan rendah, hal tersebut diperkirakan karena minimnya ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas belajar yang diberi oleh pendidik. Dugaan itu diperkuat melalui nilai rata-rata peserta didik yang tetap pada keadaan di bawah kriteria ketuntasan minimal ketika dilakukan tes tertulis mengenai teks cerita fabel yang dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu, guru menilai bahwa peserta SMP menginginkan alat pembelajaran elektronik yang dapat membuat proses pembelajaran tetap menarik dan meningkatkan keinginan untuk belajar. Oleh sebab itu, pendidik membimbing siswa membuat bahan ajar atau media pembelajaran berbasis lembar kerja langsung. Guru berharap produk yang diproduksi dapat disinkronkan dengan kebutuhan peserta didik dengan teknologi seperti video, suara, atau visual yang membantu peserta didik memahami dan menulis teks ulasan.

Selain data hasil dari wawancara, peneliti juga memberikan angket kebutuhan kepada guru. Angket kebutuhan yang diberikan kepada guru tidak jauh berbeda dengan angket kebutuhan pada peserta didik. Angket terdiri dari 6 aspek, terdiri dari aspek umum, aspek penyajian materi dalam E-LKPD berbasis aplikasi Socrative, aspek penyajian bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative, aspek fitur aktivitas pembelajaran dalam bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative, aspek proses kegiatan pembelajaran memanfaatkan bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative, dan aspek evaluasi. Berikut tabel analisis kebutuhan guru berupa angket beserta rekapitulasinya.

Aspek Umum

Pada analisis aspek pertama adalah aspek umum “Penggunaan E-LKPD berbasis aplikasi Socrative pada pembelajaran teks fabel”. Pernyataan tersebut guru menyatakan sangat butuh.

Aspek Materi

Selanjutnya, aspek materi penyajian materi pada E-LKPD berbasis aplikasi Socrative. Ada tiga pernyataan dalam bagian ini. Pertama “Bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative memuat capaian pembelajaran materi teks fabel”, guru menyatakan butuh. Pernyataan kedua “Bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative memuat teks fabel dengan cukup lengkap”, guru menyatakan sangat butuh, dan pernyataan ketiga “Bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative memanfaatkan bahasa yang ringan dimengerti oleh peserta didik”, pendidik menyatakan butuh.

Aspek Penyajian Bahan Ajar E-LKPD

Selanjutnya, terdapat tiga aspek terkait penyajian bahan ajar E-LKPD. Pertama “Bahan ajar E-LKPD memuat desain yang menarik dan tidak membingungkan”, guru menyatakan butuh. Kedua “Bahan ajar E-LKPD menggunakan warna, font, dan gambar dalam mendukung pembelajaran”, guru menyatakan sangat butuh. Dan ketiga “Bahan ajar E-LKPD menggunakan penulisan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh guru dan peserta didik”, guru menyatakan sangat butuh.

Aspek Fitur Aktivitas Pembelajaran dalam Bahan Ajar E-LKPD Berbasis Aplikasi Socrative

Selain itu, ada dua pernyataan mengenai fitur aktivitas pembelajaran dalam E-LKPD berbasis aplikasi Socrative. Untuk memulai guru menyatakan butuh bahwa “Terdapat beragam macam fitur dalam aplikasi Socrative sehingga memudahkan dalam membuat kuis pembelajaran teks fabel”, dan kedua guru menyatakan butuh bahwa “Terdapat fitur-fitur dalam E-LKPD mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran”.

Aspek Proses Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar E-LKPD

Selanjutnya aspek proses aktivitas pembelajaran memanfaatkan bahan ajar E-LKPD memanfaatkan aplikasi Socrative terdapat tiga pernyataan. Pertama “Proses pembelajaran dimulai dengan menyampaikan materi dan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa”, guru menyatakan butuh. Kedua “Proses pembelajaran berbasis bahan ajar E-LKPD dapat dilakukan secara individu dan kelompok”, guru menyatakan butuh, dan yang ketiga “Pembelajaran bahan ajar E-LKPD berbasis aplikasi Socrative dilakukan dengan pengawasan dari pendidik jika terjadi kendala selama penggunaannya”, guru menyatakan butuh.

Aspek Evaluasi

Selanjutnya, aspek evaluasi atau kuis, terdapat satu pernyataan yaitu, “Evaluasi dilakukan dalam bentuk pemberian kuis interaktif kepada para peserta didik”, guru menyatakan sangat butuh. Berlandaskan temuan wawancara serta analisis kebutuhan terhadap siswa serta guru, terlihat jelas bahwa E-LKPD sangat penting pada pembelajaran menyimak teks cerita fabel. Hasilnya, peserta didik serta guru menyepakati pembuatan E-LKPD secara langsung untuk siswa kelas VII di SMP

Negeri 8 Palembang.

Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis di fase pertama, selanjutnya pengkaji memulai untuk merancang pembuatan E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative dimulai dengan merancang dan membuat E-LKPD.

1) Pemilihan Platform

Pemilihan platform untuk pengembangan E-LKPD dilakukan untuk dapat menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada studi ini pengkaji menekankan pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi Socrative. Pada aplikasi tersebut dapat membantu peneliti mengembangkan lembar kerja peserta didik menjadi lebih menarik dan inovatif. Socrative adalah cara yang bagus untuk membantu membangun keterampilan komunikasi antara siswa dan guru. Hal ini sebagai cara untuk membantu siswa berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan serta berpotensi untuk mendiskusikan soal dengan jawaban setelahnya.

2) Perancangan Kerangka dan Cover E-LKPD

Setelah merancang modul ajar, selanjutnya peneliti merancang kerangka dan cover E-LKPD yang akan digunakan semenarik mungkin, disesuaikan dengan materi teks cerita fabel pada bab 2 (Berkelana di dunia imajinasi). Berikut ini segmen-segmen dari E-LKPD yang akan dikembangkan oleh peneliti. (1) Cover, (2) Identitas siswa dan E-LKPD, (3) Tujuan Pembelajaran, (4) Petunjuk, (5) Materi, (6) Pertanyaan, dan (7) Glosarium.

3) Penyajian Materi

Penyajian materi yang dimanfaatkan dalam lembar kerja elektronik ini ialah didasarkan atau disesuaikan dengan judul dalam penelitian ini yaitu teks cerita fabel. Dalam hal ini peneliti memilih fabel berdasar kurikulum merdeka guna untuk mengukur pemahaman menyimak teks cerita fabel. Penyajian materi dalam E LKPD ini bersumber dari buku pedoman guru serta buku peserta didik pada bidang studi Bahasa Indonesia. Selain itu materi yang ditampilkan pada E-LKPD juga berakar dari platform digital seperti youtube dan sebagainya.

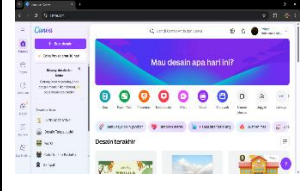

Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan dan perancangan E-LKPD, selanjutnya peneliti akan mengembangkan E-LKPD menggunakan bantuan aplikasi Socrative. E-LKPD yang akan dikembangkan dibuat semenarik mungkin supaya memudahkan peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran serta mengurangi kebosanan atau kejenuhan dalam belajar. Pada pembuatan background dalam E LKPD ini peneliti menggunakan canva agar desain yang disajikan menjadi lebih menarik kemudian di unggah pada aplikasi Socrative untuk dijadikan lembar kerja peserta didik.

1. Pembuatan E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative

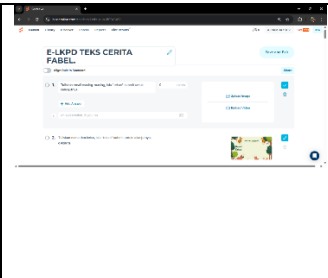
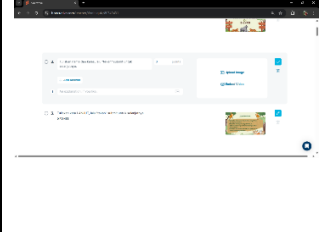
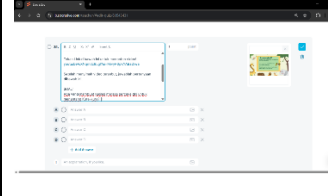
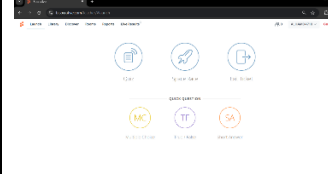
Pada tahapan pembuatan E-LKPD ada dua aplikasi yang digunakan, yaitu canva untuk mendesain tampilan E-LKPD dan aplikasi Socrative.

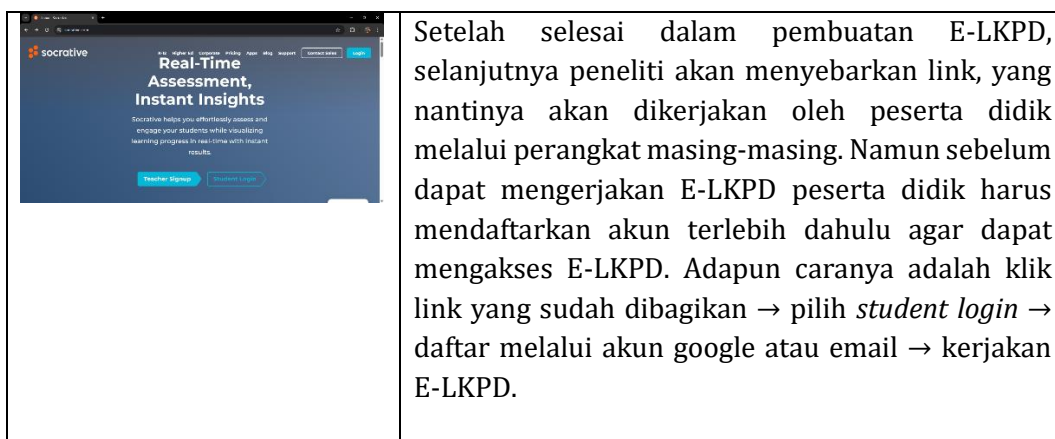
Canva

	Untuk membuat desain background, peneliti menggunakan website canva dengan cara buka web canva → buat desain → pilih ukuran 1920 × 1080 → cari desain tentang hewan atau berhubungan dengan fabel → desain sesuai selera.
	Pembuatan desain background

Socrative

Setelah selesai mendesain background di canva selanjutnya beralih ke aplikasi Socrative untuk pembuatan lembar kerja peserta didik. Namun sebelum pembuatan E-LKPD, diharuskan untuk login terlebih dahulu untuk pembuatan akun Socrative.

	Cover yang digunakan peneliti menggunakan template yang telah didesain di aplikasi canva, lalu setelah mendesain cover di aplikasi canva selanjutnya login pada akun Socrative untuk memasukkan cover ke laman aplikasi Socrative dengan cara klik Upload image → pilih desain → insert.
	Identitas E-LKPD yang peneliti kembangkan terdiri dari identitas peserta didik, identitas LKPD, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan E-LKPD. Pembuatan identitas tersebut menggunakan desain yang diproduksi pada aplikasi canva kemudian di import ke dalam aplikasi Socrative.
	Materi pada E-LKPD yang dibuat peneliti, memanfaatkan video pembelajaran yang diambil dari salah satu platform digital yaitu youtube. Pemilihan video tersebut didasarkan pada materi pembelajaran teks cerita fabel.
	Selain yang dipaparkan di atas, masih terdapat fitur-fitur yang bisa pengguna manfaatkan guna menciptakan beragam model pertanyaan, seperti pilihan ganda, essay, dan benar/salah.



Produk berupa E-LKPD yang telah dikembangkan, selanjutnya melewati tahap uji awal produk yang dilakukan oleh para ahli. Tahapan ini akan dilaksanakan penilaian berupa uji kelayakan produk dari segi materi, bahasa, dan media. Asesmen dilaksanakan melalui angket kuesioner yang berisi pertanyaan relevan yang diberikan terhadap validator. Angket atau kuesioner yang telah diisi kemudian dijumlahkan.

Validasi ahli terhadap LKPD berbasis aplikasi *Socrative* pada materi teks fabel. Faktor-faktor yang memeriksa kesesuaian ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media adalah bagian dari prosedur validasi. Secara langsung, dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya menguji materi pembelajaran berlandaskan LKPD. Ibu Dra. Zahra Alwi, M.Pd., memverifikasi aspek material; Pak Dr. Agus Saripudin, M.Ed., memverifikasi aspek media; dan pak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A., memverifikasi aspek kebahasaan.

Validasi ahli bahasa yang dilaksanakan oleh validator Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A. Terkandung satu bagian penilaian yang diukur yakni kelayakan bahasa. Aspek kelayakan bahasa mendapatkan skor 31 dari 40 skor total dengan kriteria layak, hal tersebut memperlihatkan bahwa E LKPD yang dirancang dari perspektif kebahasaan yang diterapkan sudah selaras pada pemahaman peserta didik. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, persentase perolehan yang didapat dari validasi ahli bahasa adalah sebesar 78%.

Validasi ahli media yang dilaksanakan oleh validator Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed. Terdapat dua faktor penilaian yang diukur yakni kelayakan desain tampilan serta evaluasi. Aspek kelayakan desain tampilan mendapatkan skor 38 dari 44 skor total dengan kategori Sangat layak. Berdasarkan perhitungan yang dilaksanakan, persentase perolehan yang didapat dari validasi ahli media adalah sebesar 86%.

Validasi ahli materi yang dilaksanakan oleh validator Ibu Dra. Zahra Alwi, M.Pd. Terdapat tiga bagian penilaian yang diukur yakni bagian kurikulum, materi, serta evaluasi. Aspek kelayakan kurikulum memperoleh skor 8 dengan kategori sangat layak. Aspek yang kedua yaitu materi mendapatkan skor 20 pada kategori sangat layak. Aspek yang terakhir yaitu evaluasi mendapatkan skor 4 pada kategori

sangat layak, Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, persentase perolehan yang didapat dari validasi ahli materi adalah sebesar 89%. Hal ini jika didasarkan pada tabel persentase kriteria validasi yang digunakan sebagai pedoman oleh peneliti, maka 89% masuk ke dalam kategori sangat valid.

Setelah selesai melakukan validasi, pengkaji akan melaksanakan revisi produk yang diselaraskan dengan pendapat serta rekomendasi dari validator agar E-LKPD berbantuan aplikasi *Socrative* layak untuk diujicobakan. Berikut ini saran dan masukan dari validator:



Adapun saran dan masukan dari Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A., selaku validator ahli bahasa ialah sebagai berikut: (1) Terdapat sedikit kesalahan pada ejaan dan tanda baca, (2) Tanda hubung untuk angka menggunakan strip.

Adapun saran serta petunjuk dari Bapak Dr. Agus Syarifuddin, M.Ed., selaku validator ahli media adalah sebagai berikut: (1) Perlu ditampilkan tujuan pembelajaran sebelum presentasi dongeng, (2) Penambahan animasi akan membuat pembelajarannya lebih hidup dan lebih menarik.

Adapun saran serta masukan dari Ibu Dra. Zahra Alwi, M.Pd., selaku validator ahli materi adalah sebagai berikut: (1) Perlu ditambahkan bentuk soal sebaiknya berupa uraian yang bisa melatih daya pikir dan nalar peserta didik.

Setelah dilaksanakan validasi serta perbaikan produk, selanjutnya E-LKPD

akan diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik di kelas VII SMP Negeri 8 Palembang guna mendapatkan respon peserta didik dalam menggunakan E LKPD.

Pelaksanaan uji coba perorangan atau one to one dilaksanakan pada siswa kelas VII.1 SMP Negeri 8 Palembang. Pada tahap ini peneliti melibatkan 3 orang peserta didik untuk mengaplikasikan E-LKPD. Pada pelaksanaan uji coba perorangan peneliti mengambil peserta didik dengan kemampuan intelektual yang divergen terlihat dari capaian belajar peserta didik pada pembelajaran sebelumnya. Peserta didik tersebut ialah Alya Nabila, M. Fathur Rahman, dan Belva Carissa Puteri. Tujuan dari eksperimen ini ialah guna mencari tahu kekurangan dari E-LKPD yang sudah dikembangkan oleh pengkaji. eksperimen perorangan dilaksanakan oleh 3 peserta didik kelas VII.1. Terdapat 3 aspek penilaian yang akan diukur yaitu aspek pengoperasian E-LKPD, aspek respon penggunaan serta aspek manfaat penggunaan. Pada aspek pengoperasian E-LKPD mendapatkan skor 9 dengan persentase 100% hal ini menunjukkan bahwa pengoperasian atau penggunaan E LKPD pada kategori sangat layak. Pada aspek respon penggunaan mendapatkan skor 12 dengan persentase 100% , eksperimen ini memperlihatkan bahwa peserta didik merasa antusias serta bersemangat dalam mengaplikasikan E-LKPD.

Pelaksanaan eksperimen tahap kedua yang dilaksanakan oleh peneliti adalah eksperimen kelompok kecil yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Palembang. Pada fase ini pengkaji melibatkan 8 orang peserta didik agar mengaplikasikan E-LKPD. Peserta didik tersebut adalah Safa, Trian, Abi, Annisa, Fayi, Jihan, Rafa, dan Irfan. Tujuan dari eksperimen ini ialah untuk mencari tahu kekurangan dari E-LKPD yang sudah dirancang oleh pengkaji. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 8 peserta didik kelas VII.1. Terdapat 3 aspek penilaian yang akan diukur yakni aspek pengoperasian E-LKPD, aspek respon penggunaan serta aspek manfaat penggunaan. Pada aspek pengoperasian E-LKPD mendapatkan skor perolehan 23 dengan persentase 96% hal ini menunjukkan bahwa pengoperasian atau penggunaan E-LKPD pada kategori sangat layak. Selanjutnya pada aspek respon penggunaan mendapatkan skor 31 dengan persentase 97% hal tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik merasa antusias serta bersemangat ketika mengaplikasikan E LKPD.

Setelah melalui 4 tahapan pengembangan di atas, selanjutnya adalah fase evaluasi yang merupakan fase akhir dari model ADDIE. Pada fase evaluasi ini, pengkaji memanfaatkan jenis penilaian formatif. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk melihat apakah E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative efektif dalam meningkatkan pemahaman menyimak materi teks cerita fabel peserta didik di sekolah menengah pertama khususnya di kelas VII.

Untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran pada materi menyimak teks cerita fabel, maka peneliti menyajikan soal-soal berbentuk pilihan ganda dan esai. Setelah melakukan analisis penilaian pretest dan posttest, selanjutnya peneliti akan menguji apakah E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative efektif untuk meningkatkan pemahaman menyimak teks cerita fabel peserta didik

dengan cara menghitung skor N-Gain. Adapun rumus yang diterapkan guna mengestimasi N Gain adalah sebagai berikut

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$G = \frac{21,5}{34}$$

$$G = 0,632$$

$$G = 0,63$$

Berdasarkan rumus di atas, memperlihatkan bahwa rata-rata skor N-Gain yang didapatkan dari kegiatan pretest dan posttest adalah sebesar 0,63 yang termasuk pada kategori sedang sesuai dengan pedoman kriteria indeks gain yang digunakan oleh peneliti. Oleh sebab itu bisa disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman menyimak teks cerita fabel peserta didik di sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil evaluasi validasi yang dilaksanakan oleh validator sudah memenuhi kategori sangat valid atau sangat baik. Untuk persentase perolehan validasi ahli bahasa adalah sebesar 78% dengan kategori layak. Untuk validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Terakhir validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata rekapitulasi validasi adalah sebesar 84% dengan kategori sangat layak.

Hasil respon penilaian peserta didik sudah memenuhi kategori sangat baik dengan persentase perolehan dari eksperimen perorangan mendapatkan persentase sebesar 100% pada kategori sangat baik. Untuk eksperimen kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 98% pada kategori sangat baik. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa rata-rata rekapitulasi tanggapan peserta didik adalah sebesar 98% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan perolehan nilai pretest serta posttest yang dilaksanakan sebelumnya serta sesudahnya menggunakan E-LKPD untuk mengukur pemahaman menyimak teks cerita fabel pada peserta didik didapatkan skor N-Gain sebesar 0,63 yang tergolong pada kategori sedang atau cukup. Hal tersebut membuktikan bahwa E-LKPD berbasis aplikasi Socrative berhasil untuk meningkatkan serta mengoptimalkan pemahaman menyimak peserta didik pada materi teks cerita fabel.

Saran

Berikut ini saran yang direkomendasikan peneliti berlandaskan pengkajian yang sudah dilaksanakan secara keseluruhan yaitu sebagai berikut :

(1) Bagi guru, hendaknya guru memanfaatkan LKPD yang terlebih inovatif serta menarik pada prosedur belajar mengajar. Oleh karena itu riset ini bisa dijadikan referensi atau sumber pelengkap dalam membuat lembar kerja peserta didik berbasis elektronik sejalan dengan keterampilan abad-21, (2) Bagi peserta didik, hendaknya agar mendengarkan serta memperhatikan instruksi yang

disampaikan oleh pendidik supaya mempermudah aktivitas pembelajaran menggunakan E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative.(3). Bagi sekolah, sebaiknya dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah seperti melakukan pelatihan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis elektronik dan dapat menggunakan E-LKPD berbantuan aplikasi Socrative sebagai alat bantu untuk kegiatan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. (2019). Socrative sebagai Alat Pembelajaran Interaktif di Kelas. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 11(2), 150-156.
- Anugrah, A., Prasetyo, Y., & Handayani, N. (2022). Karakteristik Peserta Didik Abad 21 dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(1), 45-58.
- Astuti, N. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi untuk Materi IPA Macam–Macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1).
- Bawadi, A. (2019). Interaksi Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-50.
- Dr. R. A. Fadhallah, S. P. M. S. (2021). WAWANCARA. UNJ PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=rN4fEAAAQBAJ>
- Hasan, A., Iqbal, J., & Nasir, A. (2021). The Significance of Panchatantra: A Classical Indian Literature. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1), 45-52.
- Hidayati, A. N. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Literasi Sains Tema Ekosistem Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Manusia dalam Sastra. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(2), 101-115.
- Marganda, F. (2022). BAB II KAJIAN TEORI A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Maydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2).
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974.
- Rayanto, B., Soejitno, B., & Wahyuni, D. (2020). Pemanfaatan E-LKPD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 45-59.
- Sari, M., Siswati, T., Suparto, A. A., Ambarsari, I. F., Azizah, N., Safitri, W., & Hasanah, N. (2022). *Metodologi Penelitian*. Global <https://books.google.co.id/books?id=SpZnEAAAQBAJ> Eksekutif Teknologi.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 5 No 3 (2025) 1607–1625 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i3.10382

Sukmawan, S. (2020). Tumbuhan dan Alam sebagai Metafora Sifat-Sifat dan Karakter

Widianti, A. (2023). Pemanfaatan LKPD dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 210-215.