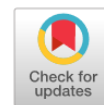


Analisis Kepraktisan Pengembangan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Pencegahan Bullying Siswa SD di Bali



I Nyoman Sudiana¹, Ida Ayu Made Darmayanti², I Putu Mas Dewantara³, I Made Hendra Sukmayasa^{4✉}, Ni Nyoman Kurnia Wati⁵

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

⁵ STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

Abstrak

Pendidikan Indonesia mengalami permasalahan literasi dan Bullying, yakni literasi siswa sekolah dasar yang masih rendah, dan masih maraknya peristiwa Bullying di kalangan pelajar. Permasalahan ini sangat penting dipecahkan untuk mencapai Visi Indonesia Emas 2045. Kemampuan literasi siswa harus ditingkatkan dan perilaku Bullying yang bisa memberikan efek negatif terhadap perkembangan mental dan emosional siswa wajib diminimalkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kepraktisan pengembangan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis THK untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pencegahan Bullying siswa SD di Bali. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate). Penelitian ini akan dilakukan pada 9 lokasi yang tersebar di 9 kabupaten/kota yang ada di Bali. Penelitian dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi, dan metode kuesioner. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa kepraktisan penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis Tri Hita Karana dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan pencegahan Bullying siswa SD di Bali berada pada katagori sangat praktis (92,74%). Secara umum E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis Tri Hita Karana sudah sangat baik, menarik dan mampu meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *kepraktisan; E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif; Tri Hita Karana; kemampuan literasi; pencegahan bullying*

Abstract

Indonesian education is experiencing literacy and bullying problems, namely elementary school students' literacy is still low, and bullying incidents are still rampant among students. It is very important to solve this problem to achieve the Golden Indonesia Vision 2045. Students' literacy skills must be improved and bullying behavior which can have a negative effect on students' mental and emotional development must be minimized. The aim of this research is to determine the practicality of developing THK-based Interactive Indonesian Language E-LKPD to improve literacy skills and prevent bullying of elementary school students in Bali. This research method uses the development method with the ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate). This research will be carried out at 9 locations spread across 9 districts/cities in Bali. The research was carried out in 3 stages, namely: preparation stage, implementation stage, and final research stage. The data collection methods used are test methods, observation and questionnaire methods. The data analysis

method used is a quantitative descriptive data analysis method. Based on the research that has been conducted, it is concluded that the practicality of using Interactive Indonesian Language E-LKPD based on Tri Hita Karana in an effort to improve literacy skills and prevent bullying of elementary school students in Bali is in the very practical category (92.74%). In general, the Interactive Indonesian Language E-LKPD based on Tri Hita Karana is very good, interesting and able to increase students' enthusiasm in studying Indonesian language material.

Keywords: *practicality, Interactive Indonesian E-LKPD, Tri Hita Karana, literacy skills, bullying prevention*

Copyright (c) 2025 Yona

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

✉ Corresponding author: I Made Hendra Sukmayasa

Email Address : mahendra_pemo@yahoo.com

Received 15 July 2025, Accepted 3 September 2025, Published 12 September 2024

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v6i2.344>

Publisher: Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, serta bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk karakter, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta kehidupan sosial. Pendidikan di Indonesia merupakan upaya yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan potensi individu melalui pembelajaran, baik di tingkat formal, nonformal, maupun informal. Sistem pendidikan formal di Indonesia mencakup jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi.

Namun, realita di dunia pendidikan Indonesia saat ini menunjukkan masih banyak terjadi permasalahan yang menjadi perhatian utama pemerintah pusat maupun daerah. Permasalahan tersebut adalah rendahnya kemampuan literasi siswa, dan masih tingginya perilaku *Bullying* di sekolah. Literasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Kemampuan membaca yang baik tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga membentuk keterampilan kritis dan emosional anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Di era globalisasi yang semakin berkembang pesat, kemampuan literasi menjadi landasan penting dalam kehidupan, tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi masyarakat secara keseluruhan. Literasi yang baik dapat membantu individu memahami informasi secara lebih mendalam dan memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut data *Programme for International Students Assessment (PISA)* anak dan remaja di Indonesia mengalami 15% intimidasi, 19% dikucilkan, 22% dihina, 14% diancam, 18% didorong sampai dipukul teman, dan 20% digosipkan kabar buruk. Selain itu, UNICEF juga mencatat bahwa Indonesia memiliki posisi yang lebih tinggi terkait tingkat kekerasan anak, apabila dibandingkan negara Asia lainnya seperti Vietnam, Nepal maupun Kamboja (Oktaviani, 2023; Almizri, 2022; Elmahera, 2018).

Di sisi lain, *Bullying* atau perundungan telah menjadi salah satu masalah serius yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Perundungan dapat berbentuk fisik, verbal, maupun digital (*cyberBullying*), yang berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik korban. Penelitian menunjukkan bahwa perundungan tidak hanya mempengaruhi korban secara langsung, tetapi juga memengaruhi iklim sosial di sekolah, membuat lingkungan belajar menjadi tidak nyaman dan tidak aman. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) ditemukan bahwa sebanyak 861 kekerasan pada anak terjadi di lingkungan satuan

pendidikan (RRI,2023). Perilaku *Bullying* pada jenjang pendidikan pun juga terjadi di Bali. Berdasarkan data dari Polresta Denpasar Bali, ditemukan bahwa terdapat 23 kasus *Bullying* yang dilaporkan sepanjang bulan Januari-September 2023 (Polresta Denpasar, 2023). Kasus *Bullying* ini harus diberikan perhatian yang khusus semenjak dini. Hal itu dikarenakan perilaku *Bullying* dapat mengganggu perkembangan mental dan emosional siswa (Sukmawati, 2022; Zulqurnain, 2022; Khairunisa, 2022).

Salah satu faktor penyebab tingginya kasus *Bullying* adalah kurangnya literasi dikalangan pelajar (Ibnu,2023; Djamzuri, 2023). Pada tahun 2023 kompetensi literasi siswa sekolah dasar di Indonesia yakni sebesar 61,53% (Kompas, 2023; Ashari, 2023; Alamsyah, 2023). Rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar juga ditemukan dalam beberapa penelitian. Pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa rata-rata persentase kemampuan literasi yang dikuasai siswa sekolah dasar masih di bawah 60% (Anggraeni, 2023, Harahap, 2022).

Literasi siswa sekolah dasar mengacu pada kemampuan dasar anak-anak dalam membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif. Di usia sekolah dasar, literasi tidak hanya mencakup kemampuan teknis membaca huruf dan kata, tetapi juga keterampilan dalam memahami teks, berpikir kritis, dan menganalisis informasi. Pada tahap ini, literasi berperan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk perkembangan akademik dan sosial anak ke depannya.

Rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar juga terjadi di provinsi Bali. Berdasarkan data yang diperoleh dari website Satu Data Indonesia Provinsi Bali ditemukan bahwa rata-rata kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Bali sebesar 56,34% (Satu Data Indonesia Provinsi Bali, 2022). Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Bali lebih rendah daripada rata-rata kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan ini berbagai upaya telah dilakukan oleh berbagai pihak. Salah satu upaya tersebut adalah dengan mengadakan berbagai pelatihan kepada guru sekolah dasar guna meningkatkan kemampuan literasi siswa (Sudiana, 2021; Sukmayasa, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, kemampuan literasi dan perilaku *Bullying* siswa sekolah dasar, khususnya di Bali, harus diberikan perhatian yang serius semenjak dini. Maka dari itu, pada penelitian ini akan mengambil judul tentang pengembangan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pencegahan *Bullying* siswa SD di Bali.

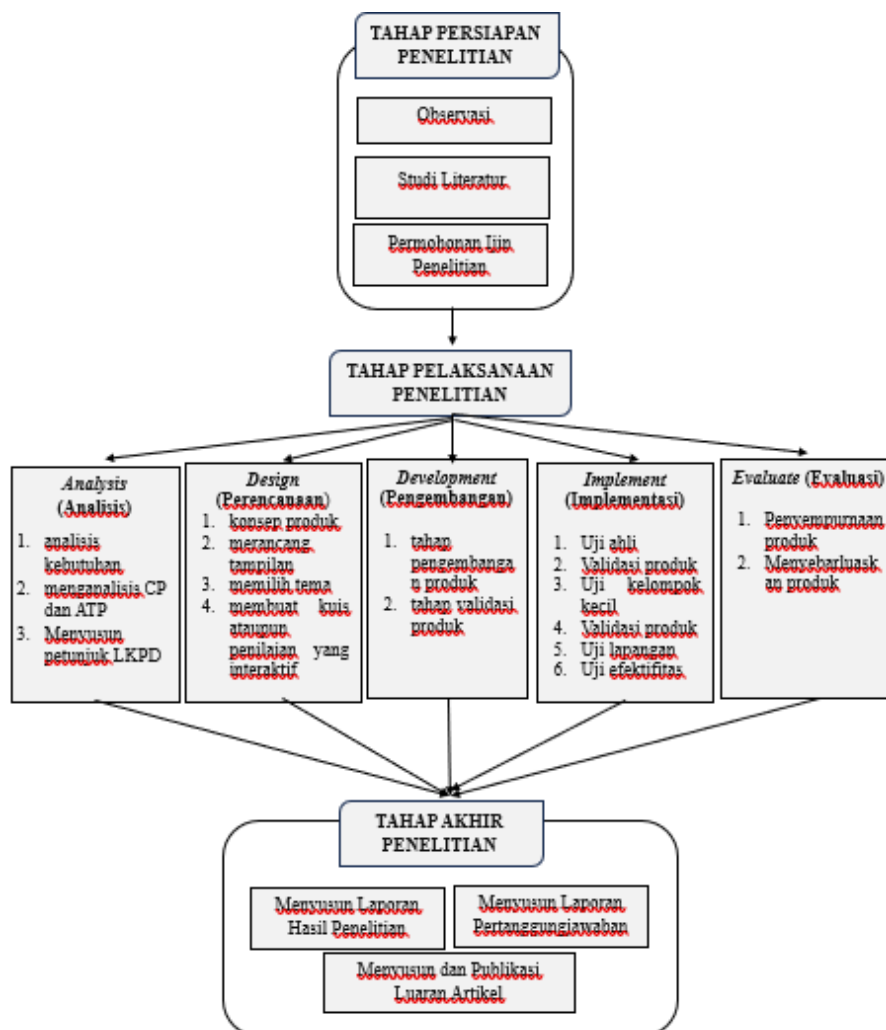
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* (THK). Filosofi THK mengajarkan keharmonisan berkehidupan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama manusia, dan manusia dengan lingkungan. Filosofi ini sangatlah cocok digunakan untuk memberikan wawasan kepada siswa untuk selalu menjaga keharmonisan antar sesama sehingga perilaku *Bullying* dapat dicegah sejak dini. Pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis THK akan berisikan tugas-tugas siswa untuk membaca berbagai narasi cerita berupa tulisan maupun video yang berhubungan dengan bahayanya perilaku *Bullying*. Selain itu, pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis THK akan disediakan berbagai soal-soal menantang yang dikreasikan dengan menggunakan berbagai macam permainan. Dengan pemecahan masalah seperti ini, diharapkan siswa lebih bersemangat dalam meningkatkan kemampuan literasi dan memahami bahwa perilaku *Bullying* tidak baik untuk dilakukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate*). Penelitian ini akan dilakukan di 9 lokasi yang

tersebar di 9 kabupaten/kota yang ada di Bali. Tahapan penelitian meliputi 3 tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian.

Diagram alir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Secara garis besar, pengembangan produk E-LKPD interaktif dapat disajikan dalam bagan alur kegiatan penelitian sebagai berikut.

1. Tahap persiapan penelitian

Pada tahap persiapan dilakukan observasi terhadap permasalahan yang terjadi, kemudian mengkaji dengan teori dan studi literatur, dan melakukan permohonan ijin penelitian pada sekolah yang dituju.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian dilakukan langkah-langkah pengembangan ADDIE diantaranya:

a. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Acuan Tujuan Pembelajaran (ATP), dan menyusun petunjuk E-LKPD.

b. Design (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan konsep produk, merancang tampilan, memilih tema, dan membuat kuis ataupun penilaian yang interaktif.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan tahap pengembangan produk dan tahap validasi produk.

d. Implement (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji ahli dengan 9 orang *judges*, yaitu 3 orang ahli isi, 3 orang ahli media, dan 3 orang bahasa, validasi produk, uji coba kelompok kecil, validasi produk, uji lapangan, dan uji efektivitas.

e. Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi, penyempurnaan produk, dan penyebarluasan produk.

3. Tahap akhir penelitian

Tahap akhir penelitian dilakukan dengan menyusun laporan hasil penelitian, menyusun laporan pertanggungjawaban, menyusun luaran penelitian yang ditargetkan pada penelitian ini.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi, dan metode kuesioner. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif. Indikator pencapaian yang ditargetkan pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan literasi dan pemahaman dampak dari perilaku *bullying* siswa, sehingga perilaku *bullying* siswa sekolah dasar di Bali dapat diminimalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil

a) Hasil Pengujian Kepraktisan Secara Terbatas/Kelompok Kecil

Hasil Pengujian kepraktisan secara terbatas/kelompok kecil penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* (THK) dilakukan di tiga sekolah di Kabupaten Buleleng yaitu: 1) SDN 1 Baktiseraga, 2) SDN 2 Liligundi, dan 3) SDN 4 Banyuasri. Adapun hasil pengujiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 01. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk Secara Terbatas/Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilai			Total
		1	2	3	
1	Materi pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK mudah dipahami guru	5	4	5	14
2	Penyajian materi pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat dipelajari secara berulang	5	5	5	15
3	Uraian materi, LKPD dan latihan yang ada pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK jelas dan sederhana	4	4	5	13
4	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK praktis dikerjakan siswa	4	4	5	13

5	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK mudah digunakan guru	5	5	5	15
6	Tampilan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK menarik perhatian siswa untuk mendalami materi	4	5	5	14
7	Isi materi dalam E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, dan video yang sesuai dengan materi.	5	5	5	15
8	Ukuran huruf pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK terbaca dengan jelas	5	4	5	14
9	Kombinasi warna yang akan dipergunakan pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK menarik	5	5	5	15
10	Penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dalam pembelajaran efisien dan dapat menghemat waktu	4	5	5	14
11	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat membantu penyampaian materi pembelajaran sesuai tingkat perkembangan siswa	4	5	5	14
12	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat menunjang kegiatan pembelajaran dalam memenuhi tuntutan kurikulum merdeka	5	4	5	14
13	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat digunakan secara fleksibel	5	5	5	15
14	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi dan pencegahan <i>bullying</i> siswa.	4	5	5	14
15	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK cocok diterapkan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5	5	15
Total					214
Rata-rata					14,27
Rata-rata persentase					95,11%
Kategori					Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 01 di atas, menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* (THK) secara terbatas/kelompok kecil mendapatkan rata-rata persentase sebesar 95,11% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* (THK) berada pada kategori sangat praktis.

b) Hasil Pengujian Kepraktisan Uji Lapangan/Kelompok Besar

Pengujian kepraktisan lapangan/uji kelompok besar penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* dilakukan di sembilan sekolah yang tersebar di 9 Kabupaten yang ada di Bali yaitu: 1) SDN 1 Blahkiuh (Kabupaten Badung), 2) SDN Bayung Cerik (Kabupaten Bangli), 3) SDN 2 Petandakan (Kabupaten Buleleng), 4) SDN 3 Renon (Kodya Denpasar), 5) SDN 1 Buahon (Kabupaten Gianyar), 6) SDN 2 Tianyar Tengah (Kabupaten Karangasem), 7) SDN 2 Takmung (Kabupaten Klungkung), 8) SDN 4 Batuagung (Kabupaten Negara), dan 9) SDN 4 Babahan (Kabupaten Tabanan). Adapun hasil pengujiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 02. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk Pada Uji Lapangan/Kelompok Besar

No	Pernyataan	Penilai									Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Materi pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK mudah dipahami guru	4	4	5	5	4	5	5	4	5	41
2	Penyajian materi pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat dipelajari secara berulang	4	5	5	5	5	4	5	5	5	43
3	Uraian materi, LKPD dan latihan yang ada pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK jelas dan sederhana	4	3	5	5	5	5	4	5	4	40
4	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK praktis dikerjakan siswa	4	5	4	5	4	5	4	5	4	40
5	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK mudah digunakan guru	4	5	5	5	4	5	5	5	5	43
6	Tampilan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK menarik perhatian siswa untuk mendalami materi	4	4	5	4	5	5	5	5	5	42
7	Isi materi dalam E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, dan video yang sesuai dengan materi.	5	5	5	4	5	4	4	5	4	41
8	Ukuran huruf pada E-LKPD Bahasa Indonesia	4	3	5	4	5	5	4	5	5	40

	Interaktif Berbasis THK terbaca dengan jelas										
9	Kombinasi warna yang akan dipergunakan pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK menarik	4	4	5	4	5	5	5	5	5	42
10	Penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dalam pembelajaran efisien dan dapat menghemat waktu	4	5	4	4	5	5	5	4	5	41
11	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat membantu penyampaian materi pembelajaran sesuai tingkat perkembangan siswa	4	4	5	4	4	5	5	5	5	41
12	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat menunjang kegiatan pembelajaran dalam memenuhi tuntutan kurikulum merdeka	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44
13	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat digunakan secara fleksibel	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43
14	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi dan pencegahan <i>bullying</i> siswa.	4	5	5	5	4	5	5	5	5	43
15	E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK cocok diterapkan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	5	5	5	4	4	5	5	42
Total											626
Rata-rata											41,73
Rata-rata persentase											92,74
Kategori											Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 02 di atas, menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* (THK) pada pengujian kelapangan/kelompok besar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 92,74% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* (THK) berada pada kategori sangat praktis.

2) Pembahasan

Produk yang dihasilkan adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) elektronik yang interaktif berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. E-LKPD interaktif ini terdiri dari 4 bab dengan masing-masing babnya terdiri dari 4 pembelajaran. Adapun rancang bangun dari produk E-LKPD interaktif berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Langkah penelitian pengembangan ini mulai dari rancangan produk, validitas, uji kepraktisan, dan efektivitas produk. Salah satu uji yang menjadi penentu kualitas produk E-LKPD interaktif berbasis *Tri Hita Karana* adalah uji kepraktisan.

Uji kepraktisan produk LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sangat penting untuk memastikan bahwa LKPD dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan membantu menilai LKPD mudah atau tidaknya digunakan oleh siswa dan guru. LKPD yang dirancang harus sesuai dengan instruksi yang jelas, format yang mudah dipahami, dan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Melalui uji kepraktisan, pengembang LKPD dapat mengidentifikasi kelemahan-kelemahan teknis seperti tata letak, struktur soal, atau media interaktif yang mungkin tidak berjalan dengan baik. Hal ini penting untuk memastikan bahwa LKPD dapat digunakan tanpa hambatan teknis selama proses pembelajaran.

Pengujian tingkat kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *Tri Hita Karana* ini dilakukan dua jenis yaitu secara terbatas/kelompok kecil dan uji lapangan/kelompok besar. Pengujian kepraktisan secara terbatas/kelompok kecil penggunaan E-LKPD dilakukan di tiga sekolah di Kabupaten Buleleng yaitu: 1) SDN 1 Baktiseraga, 2) SDN 2 Liligundi, dan 3) SDN 4 Banyuasri. Hasil dari kepraktisan uji terbatas menunjukkan produk sangat praktis dengan rata-rata 95,11%. Beberapa input yang diberikan guru terkait dengan penggunaan E-LKPD interaktif berbasis *Tri Hita Karana* ini dapat diuraikan sebagai berikut. 1) E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK mudah digunakan guru. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan E-LKPD dapat dilakukan tanpa banyak pertanyaan dari guru dan juga siswa. 2) Tampilan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK menarik perhatian siswa untuk mendalami materi. Materi yang disampaikan dikemas dalam video dan cerita serta diselingi dengan soal-soal interaktif yang sangat menarik bagi siswa. 3) Isi materi dalam E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, dan video yang sesuai dengan materi. Video dan cerita membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Melalui narasi cerita dan ilustrasi visual, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Video atau cerita dapat diselingi dengan diskusi interaktif atau kegiatan berbasis cerita, yang membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dan berpikir kritis. 4) Ukuran huruf pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK terbaca dengan jelas. 5) Kombinasi warna yang dipergunakan pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis THK menarik. Warna yang cenderung cerah dan kontras menyebabkan LKPD mudah dibaca dan menarik bagi siswa.

Beberapa kekurangan yang disampaikan guru pada uji terbatas ini terhadap E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* adalah masih ada beberapa kalimat yang

salah ketik, penggunaan awalan ada yang masih salah ketik terutama pada penulisan ceritanya. Namun, semua itu bukan hal yang prinsip dan dapat diperbaiki pada langkah selanjutnya. Harapan guru-guru bahwa dengan adanya E-LKPD ini akan dapat merangsang siswa untuk lebih senang membaca dan juga memahami nilai-nilai kearifan lokal khususnya *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* sangat baik diterapkan dalam pembelajaran karena tidak hanya memberikan pemahaman tentang *bullying* namun juga dapat memberikan pemahaman pada siswa tentang adanya keharmonisan dengan Tuhan/pencipta dan juga lingkungan. Jika pembiasaan dengan nilai THK ini dapat dilakukan setiap hari baik dalam proses pembelajaran ataupun diluar kelas maka akan muncul siswa-siswa yang berkarakter.

Setelah diperbaiki sesuai masukan pada uji terbatas, maka selanjutnya dilakukan uji lapangan/kelompok besar. Pengujian kepraktisan lapangan/uji kelompok besar penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* dilakukan di sembilan sekolah yang tersebar di 9 Kabupaten yang ada di Bali yaitu: 1) SDN 1 Blahkiuh (Kabupaten Badung), 2) SDN Bayung Cerik (Kabupaten Bangli), 3) SDN 2 Petandakan (Kabupaten Buleleng), 4) SDN 3 Renon (Kodya Denpasar), 5) SDN 1 Buahon (Kabupaten Gianyar), 6) SDN 2 Tianyar Tengah (Kabupaten Karangasem), 7) SDN 2 Takmung (Kabupaten Klungkung), 8) SDN 4 Batuagung (Kabupaten Negara), dan 9) SDN 4 Babahan (Kabupaten Tabanan). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan pada uji lapangan/kelompok besar penggunaan E-LKPD sangat praktis dengan rata-rata 92,74%.

Secara umum, E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* yang telah dirancang sudah sangat baik dan disukai oleh anak-anak. Karena tampilan dan materinya sangat mudah dipahami, dan anak-anak senang dalam menjawab soal latihan yang ada pada E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana*. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh guru terhadap produk yang telah diujicobakan adalah: 1) Perlu adanya perbaikan pada Teka Teki Silang karena angka pada Teka Teki Silang angka/penomoran soalnya terlalu kecil dan kurang jelas, dan 2) beberapa ukuran huruf yang ada di E-LKPD hendaknya diperbesar, agar siswa yang menggunakan Handphone dalam membukanya lebih jelas terlihat hurufnya. Saran yang diberikan guru-guru adalah sebaiknya dalam penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* guru-guru diberikan pelatihan terlebih dahulu. Hal ini disebabkan karena guru-guru belum semua mampu mengoperasikan teknologi dengan baik.

Tingkat kepraktisan sebuah produk LKPD juga telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya. LKPD dinyatakan praktis untuk digunakan dalam melatih keterampilan penyelesaian masalah (Sukorini & Purnomo, 2019). Kepraktisan didapatkan berdasarkan aktivitas peserta didik pada kegiatan daur ulang limbah organik dengan rata-rata 90,83%. Tingkat kepraktisan penggunaan LKPD pada daur ulang limbah anorganik rata-ratanya sebesar 95,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa ketercapaian indikator penyelesaian masalah berdasarkan hasil pekerjaan LKPD berbasis PBL praktis dengan rata-rata sebesar 85,3. Sejalan dengan itu, LKPD juga sangat praktis digunakan dalam literasi sains (Sholihah & Indana, 2018). Rata-rata yang diperoleh sebesar 86,9% dengan hasil respon siswa sebesar 96,7%. Hasil ini diperoleh dari observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dan respon siswa. Penelitian lain tentang kepraktisan LKPD juga mendapatkan hasil sangat praktis digunakan dalam pembelajaran asam basa (Irsalina & Dwiningsih, 2018). Hasil menunjukkan aktivitas online siswa 97,03 dan aktivitas offline peserta didik sebesar 98,33%. Hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD juga mencapai rata-rata sebesar 93,33% yang dapat dikatakan sangat praktis.

Berdasarkan hasil kepraktisan dan beberapa penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan LKPD sangat praktis digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Kepraktisan LKPD berhubungan dengan kemudahan, efisiensi, dan

keterpahaman dalam penggunaannya oleh siswa. Kepraktisan LKPD membantu siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. LKPD yang praktis akan menyajikan informasi dan tugas dengan cara yang sederhana dan terstruktur, sehingga memfasilitasi siswa dalam menyerap konsep-konsep yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan pencegahan *bullying* siswa SD di Bali berada pada kategori sangat praktis (92,74%). Secara umum E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* sudah sangat baik, menarik dan mampu meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia. Namun, sebaiknya dalam penggunaan E-LKPD Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* guru-guru diberikan pelatihan terlebih dahulu, dikarenakan di sekolah-sekolah belum seluruh guru mampu mengoperasikan teknologi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, Satria. 2020. Konsep *Tri Hita Karana* Dalam Ajaran Kepercayaan Budi Daya. *DHARMASMRTI Jurnal Ilmu Agama & Kebudayaan*. 20(2):29-45.
- Alamsyah, Ichsan Emrald. 2023. *Rapor Pendidikan 2023: Kompetensi Literasi Murid Perlu Ditingkatkan*. Available from: <https://news.republika.co.id/berita/s2yksc349/rapor-pendidikan-2023-kompetensi-literasi-murid-perlu-ditingkatkan>. Diakses pada tanggal 13 Maret 2024.
- Almizri, Wahyu, Firman, dan Netrawati. 2022. Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Penurunan Perilaku *Bullying* dengan Pendekatan Psikoedukasi. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2):114-122.
- Anggraeni, Melia, dan Muhammad Mukhlis. 2023. Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Siswa di SD Negeri 09 Merangkai. *Jurnal Anoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*. 9(1).
- Ashari, Muhammad. 2023. *Rapor Pendidikan Indonesia 2023: Kemampuan Literasi Siswa di Kategori Sedang, SMA Sederajat Alami Penurunan*. Available from: <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-017168357/rapor-pendidikan-indonesia-2023-kemampuan-literasi-siswa-di-kategori-sedang-sma-sederajat-alami-penurunan?page=all>. Diakses pada tanggal 13 Maret 2024.
- Cahyadi, I Made, dan Ni Made Sukerni. 2020. Membentuk Karakter Siswa Dengan Menerapkan *Tri Hita Karana* Dalam Ajaran Agama Hindu. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*. 1(2):19-26.
- Dikta, Putu Gede Asnawa. 2022. Validitas Pengembangan LKPD IPA Berorientasi *Tri Hita Karana* pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*. 12(1):154-163.
- Djamzuri, Muhammad Irfan, dan Agung Putra Mulyana. 2023. Fenomena *Bullying* Dalam Mendorong Kebijakan Literasi Berbasis AI (Artificial Intelligence) Pada Teknologi Media Baru. *Jurnal Journal Of Social Science Research*. 3(6).
- Elmahera, Deti. 2018. Analisis *Bullying* Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar Tema: Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21 State University of Jakarta*.
- Fitri, Afina, gung Tri Prasetya, Kasmui, dan Nuni Widiarti. 2023. Desain E-LKPD Berbasis Fillable PDF Bermuatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Chemistry in Education*. 12(1):1-8.
- Gede Wira Bayu, Ni Nyoman Padmadewi, I Nyoman Sudiana, Ida Bagus Putrayasa. 2023. 21st-century skill-based literacy learning guide for elementary schools. *Multidisciplinary Science Journal* (<https://doi.org/10.31893/multiscience.2023068>).5.

-
- Harahap, Dharma Gyta Sari, dkk. 2022. Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(2): 2089–2098.
- I Putu Fredy Andi Wiraputra, I Wayan Suastra, I Nyoman Sudiana. 2023. Dampak Positif Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Mind Mapping Terhadap Literasi Sains dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 7(1):124-133.
- Ibnu, Farhan. 2023. Kurangnya Literasi Jadi Faktor Tingginya Kasus Bullying di SMA. Available from: <https://www.rri.co.id/kriminalitas/477013/kurangnya-literasi-jadi-faktor-tingginya-kasus-bullying-di-sma>. Diakses pada tanggal 11 Juni 2024.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Analisis kepraktisan pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berorientasi blended learning pada materi asam basa. *Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 171–182.
- J Muhsam, I Bagu Putrayasa, I Nyoman Sudiana. 2023. Pengaruh Model Direct Reading Activities Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Pada Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 10(4):773-783.
- Khairunisa, K., Neviyarni, N., Marjohan, M., Ifdil, I., & Afdal, A. 2022. Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Eklektik Untuk Menurunkan Tingkat Stress Pada Peserta Didik Korban Bullying. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*. 8(2):104-111.
- Kompas. 2023. Rapor Pendidikan: Kemampuan Literasi Murid Turun di Tingkat SMA. Available from: <https://www.kompas.com/edu/read/2023/09/27/122051571/rapor-pendidikan-2023-kemampuan-literasi-murid-turun-di-tingkat-sma>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2024.
- Mahendra, Putu Ronny Angga dan I Made Kartika. 2021. Membangun Karakter Berlandaskan Tri Hita Karana Dalam Perspektif Kehidupan Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. 9(2):423-430.
- Nursyamsi Dermawati, Amiruddin Takda, I Nyoman Sudiana. 2022. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inosit (Integrated Nature of Science Inquiry Technology) untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Sains Peserta Didik Kelas XII SMA. *Jurnal Biofiskim Penelitian dan Pembelajaran IPA*.;3(2):95-105.
- Oktaviani, Desri, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. 2023. Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. 9(3):69-82.
- Polresta Denpasar. 2023. Cegah Bullying Di Sekolah, Polresta Denpasar Gandeng SD Negeri Di Denpasar Utara. Tersedia pada: <https://restadenpasar.bali.polri.go.id/cegah-bullying-di-sekolah-polresta-denpasar-gandeng-sd-negeri-di-denpasar-utara/>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2024.
- RRI. 2023. KPAI Ungkap Dunia Pendidikan Indonesia Darurat Kekerasan. Tersedia pada: <https://rri.co.id/index.php/hukum/392765/kpai-ungkap-dunia-pendidikan-indonesia-darurat-kekerasan>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2024.
- Satu Data Indonesia Provinsi Bali. 2022. Rata-rata Kemampuan Literasi dan Numerasi SD, SMP, SMA (Versi 2022). Tersedia pada: <https://balisatudata.baliprov.go.id/laporan/rata-rata-kemampuan-literasi-dan-numerasi-sd-smp-sma-versi-2022?year=2022>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2024.
- SC Rawin, I Nyoman Sudiana, I Gede Astawan. 2023. Peran Budaya Literasi Dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 7(1):1-12.
- Sholihah, N., & Indana, S. (2018). Validitas dan Kepraktisan LKPD Literasi Sains pada Materi Jamur untuk Melatihkan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 7(2), 177–186.
- Sudiana, I Nyoman, I Made Hendra Sukmayasa, dan Ni Putu Kusuma Widiastuti. 2021. Pelatihan Pembelajaran Membaca Berorientasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Untuk Guru-Guru SD. *Proceeding Senadimas Undiksha*. 319.

-
- Sukmawati, I., Fenyara, A. H., Fadhillah, A. F., & Herbawani, C. K. 2022. Dampak *Bullying* Pada Anak Dan Remaja Terhadap Kesehatan Mental. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat*. 2(1):126-144.
- Sukmayasa, I Made Hendra, I Nyoman Sudiana, dan Ni Putu Kusuma Widiastuti. 2022. Pelatihan Penggunaan Pendekatan Whole Language Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Abad 21 Untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Se-Kecamatan Buleleng. *CARAKA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*; 2(2):126-133.
- Sukmayasa, I Made, I Nyoman Sudiana, dan Ni Nyoman Kurnia Wati. 2023. *Reading Strategies on the Ability to Read Narrative Texts and Explanatory Texts*. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 6(3):461-468.
- Sukorini, P., & Purnomo, T. (2019). Kelayakan dan Kepraktisan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Melatihkan Keterampilan Penyelesaian Masalah pada Submateri Daur Ulang Limbah Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 8(1).
- Syahputri, Dewi Novita, Febrian Solikhin, dan Nurhamidah. 2023. Pengembangan e-LKPD Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Reaksi Redoks. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.17(1):67-74.
- Zulqurnain, M. A., & Thoah, M. 2022. Analisis Kepercayaan Diri pada Korban *Bullying*. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*. 3(2): 69-82.