

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS SOFTWARE LIVEWORKSHEET PADA MATERI PPKn “HAK” BAGI SISWA KELAS V SDN KEBON KOSONG 07 PAGI

Afifah Widiyani, Puri Pramudiani

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta, Indonesia.

E-mail : Afifahwidiyani@gmail.com, puri.pramudiani@uhamka.ac.id

Abstrak

Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan didapat dari proses tersebut adalah tercapai atau tidaknya indikator hasil belajar siswa, agar hal tersebut tercapai diperlukan suatu bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar siswa, bahan ajar tersebut diantaranya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan respon peserta didik terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *software liveworksheet* pada materi PPKn “Hak”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap validasi, LKPD ini divalidasi dengan 2 validator yakni 1 validator ahli materi dan 1 validator ahli media. Pada tahap implementasi, LKPD berbasis *software liveworksheet* diuji pada peserta didik kelas V pada semester genap 2020-2021. Hasil menunjukkan bahwa LKPD berbasis *software liveworksheet* layak dengan presentase capaian sebesar 75% menurut ahli media, dan 91,8% menurut ahli materi. Hasil uji coba terhadap peserta didik menunjukkan presentase sebesar 70,53% dengan kriteria baik. Sehingga disimpulkan bahwa LKPD berbasis *software liveworksheet* pada materi PPKn “Hak” layak dan menarik untuk digunakan dengan sedikit revisi sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SDN Kebon Kosong 07 Pagi.

Kata Kunci: Pembelajaran Jarak Jauh; LKPD; *Software*; *Liveworksheet*

Abstract

In the learning and learning process, one of the results that will be obtained from the process is achieved or not the indicator of student learning outcomes, for it to be achieved, teaching material is needed as a support for the achievement of indicators of student learning outcomes, the teaching materials are among them is the Student Worksheet (LKPD). This study aims to develop, know the feasibility, and the response of students to the use of Student Worksheets (LKPD) based on live worksheet software on PPKn material "Rights". This research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. At the validation stage, LKPD is validated with 2 validators, that's 1 material expert validator and 1 media expert validator. At the implementation stage, LKPD based on liveworksheet software was tested on grade V students in the even semester of 2020-2021. The results showed that LKPD based on liveworksheet software is feasible with a percentage of achievements of 75% according to media experts, and 91,8% according to material experts. The test results of the students showed

a percentage of 70.53% with good criteria. So it was concluded that LKPD based liveworksheet software on PPKn "Rights" material is feasible and interesting to be used with a little revision as a learning medium for students of SDN Kebon Kosong 07 Pagi.

Keywords: Distance Learning; LKPD; Software; Liveworksheet

Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku (R.Gagne, 1999). Tujuan dilaksanakannya proses belajar adalah terjadinya perubahan, baik dari aspek kognitif maupun aspek sikap dari individu tersebut setelah dilakukannya proses belajar. Proses belajar tentu sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. (Winkel,1991),³ mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk memperhitungkan kejadian – kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik.

Pada masa pandemi saat ini tentu sangat berdampak terhadap pola hidup yang biasa kita jalani, hal ini berdampak pula terhadap proses belajar dan pembelajaran yang ada di sekolah. Semua dilakukan secara *online*, guru harus beradaptasi dengan berbagai hal baru untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sudah hampir satu tahun pandemi ini berlangsung, pembelajaran masih dilakukan secara jarak jauh, selama ini dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SDN Kebon Kosong 07 Pagi, guru menjelaskan materi menggunakan aplikasi *zoom meeting* atau *google meet* namun tidak setiap hari hal ini dilakukan, setelah itu guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada peserta didik melalui aplikasi *google classroom* atau *whatsapp*. Kemudian peserta didik mengirimkan kembali tugas yang diberikan guru melalui aplikasi *google classroom* atau *whatsapp*.

Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan didapat dari proses tersebut adalah tercapai atau tidaknya indikator hasil belajar siswa, agar hal tersebut tercapai diperlukan suatu bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar siswa, bahan ajar tersebut diantaranya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) didefinisikan sebagai suatu bahan ajar cetak berupa lembar – lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk – petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai (Prastowo, 2012). Hal ini sesuai dengan definisi menurut (Depdiknas, 2008) bahwa LKPD (*student worksheet*) adalah lembaran – lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik biasanya berupa petunjuk dan langkah – langkah menyelesaikan suatu tugas dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD).

Dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat ini tentu membutuhkan multimedia interaktif untuk lebih menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Multimedia dapat dilihat sebagai alat atau perangkat pembelajaran dan komunikasi, mengingat dengan multimedia kita dapat belajar sebuah topik, materi, dan konten belajar. Tujuan umum penggunaan multimedia dalam pendidikan menurut (Andresen & Brink, 2013 : 3) adalah : mengkonstruksi pengetahuan yang bermakna dan dapat dimengerti, mengkonstruksi pengetahuan yang dapat diaplikasikan, dan mengkonstruksi pengetahuan tentang belajar, kompetensi yang

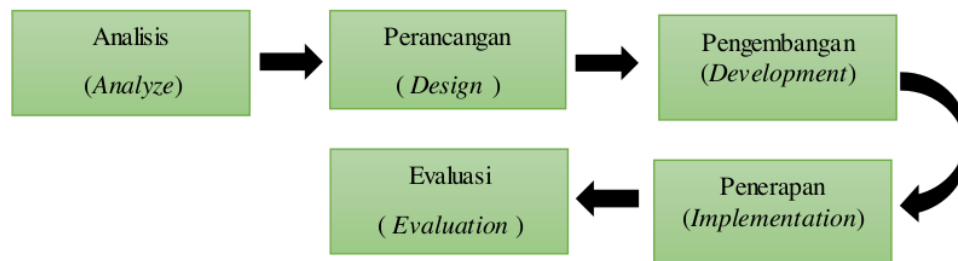
penting ini memungkinkan peserta didik menjadi ahli dalam proses belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Kebon Kosong 07 Pagi, bahwa proses belajar dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tersebut masih menggunakan media yang umum digunakan dari awal masa pandemi, dan sangat memungkinkan lama – kelamaan akan menimbulkan rasa jenuh. Melihat hal tersebut peneliti merasa perlu melakukan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif atau dapat disebut sebagai multimedia interaktif, untuk mendukung keefektifan belajar dan pembelajaran secara *online*, agar tercapainya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik di SDN Kebon Kosong 07 Pagi, sesuai dengan tujuan umum penggunaan multimedia yang telah dijelaskan sebelumnya. Dengan demikian penggunaan *software liveworksheet* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. *Software liveworksheet* adalah aplikasi yang dapat mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak berupa (dokumen, pdf, dan jpg) menjadi latihan online interaktif karena dapat memuat video, gambar, maupun audio.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa LKPD dengan menggunakan *software liveworksheet* memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan LKPD berbasis *software liveworksheet* pada mata pelajaran PPKn kelas V tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 mengenai “Hak”. Peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *software liveworksheet* pada materi PPKn “Hak”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan respon peserta didik terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *software liveworksheet* pada materi PPKn “Hak” bagi siswa kelas V SDN Kebon Kosong 07 Pagi.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Dalam proses penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Adapun langkah – langkah pengembangan model ADDIE, terdapat pada gambar 1



Gambar 1. Langkah – langkah Pengembangan Model *Research and Development* (R & D) menurut ADDIE.

1. Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang diterapkan selama proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di sekolah dasar yang menjadi tempat objek penelitian nanti. Berdasarkan pengamatan peneliti media pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih menggunakan media yang umum digunakan dari awal masa pandemi, dan sangat memungkinkan lama – kelamaan akan menimbulkan rasa jenuh. Oleh karena itu peneliti merasa perlu melakukan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif atau dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

Tahap kedua peneliti membaca literatur jurnal maupun skripsi yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, agar tidak sama dengan penelitian sebelumnya. Tahap ketiga yaitu konsultasi kepada validator terhadap media yang akan dikembangkan untuk memberikan suatu kritik dan saran agar dapat memperbaiki kekurangan media yang sedang peneliti kembangkan.

1. Perencanaan Pengembangan Model

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat empat langkah pengembangan untuk menghasilkan produk yang siap untuk diterapkan. Berikut ini merupakan tahapan – tahapan dari pengembangan penelitian LKPD berbasis *software liveworksheet* :

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Proses pengembangan media pembelajaran berupa LKPD berbasis *software liveworksheet* dengan tahap analisis yakni proses pengumpulan informasi dari guru dan peserta didik melalui penelitian pendahuluan yang meliputi observasi kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan lain sebagainya. Serta mengidentifikasi faktor - faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga diperlukan pengembangan media.

b. Tahap Perancangan Produk (*Design*)

Kegiatan dilanjutkan dengan mempersiapkan rancangan produk, dengan membuat LKPD berbasis *software liveworksheet* sebagai bahan ajar multimedia interaktif untuk peserta didik yang mengacu pada tahap analisis.

c. Tahap Pengembangan Produk (*Development*)

Dalam tahap ini dilakukan validasi oleh 2 orang ahli yakni ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *software liveworksheet*.

d. Tahap Penerapan Produk (*Implementasi*)

Setelah LKPD berbasis *software liveworksheet* dinyatakan layak oleh kedua ahli, tahap selanjutnya LKPD berbasis *software liveworksheet* diujikan kepada peserta didik untuk dapat mengetahui respon mereka terhadap LKPD berbasis *software liveworksheet* yang telah dikembangkan.

e. Tahap Evaluasi Produk (*Evaluation*)

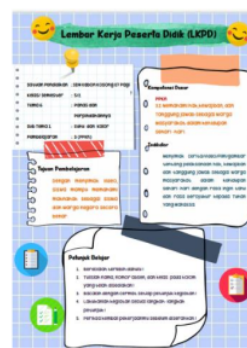
Pada tahap terakhir ini, ditujukan untuk perbaikan akhir LKPD berbasis *software liveworksheet* sebagai media pembelajaran. Namun sebelum sampai ke evaluasi akhir ini, LKPD berbasis *software liveworksheet* sudah mengalami evaluasi pada tahap – tahap sebelumnya. Hal – hal yang dievaluasi diantaranya dalam menganalisis kebutuhan, dalam mendesain media, penyiapan perangkat pembelajaran serta dalam uji coba dan evaluasi media pembelajaran (Pratama & Saregar, 2019).

1 Hasil dan Pembahasan

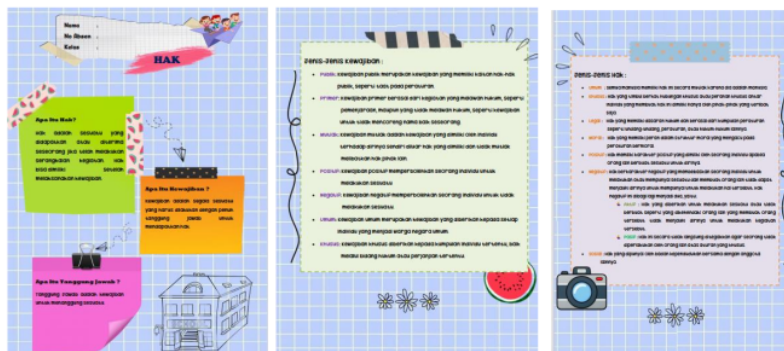
Sebelum merancang LKPD terlebih dahulu mengumpulkan sumber – sumber relevan diantaranya silabus, buku guru, buku siswa, dan internet terutama jurnal sebagai bahan referensi dalam membuat LKPD, juga berdiskusi dengan guru kelas. Kemudian membuat indikator dan isi LKPD berbasis *software liveworksheet* yaitu petunjuk penggunaan, rangkuman materi, kegiatan atau tugas. Setelah LKPD berbasis *software liveworksheet* memenuhi semua indikator, selanjutnya adalah membuat desain cover, background dan video pembelajaran menggunakan *Microsoft Word* dan *Canva*. Berikut disajikan tampilan akhir LKPD berbasis *software liveworksheet* :



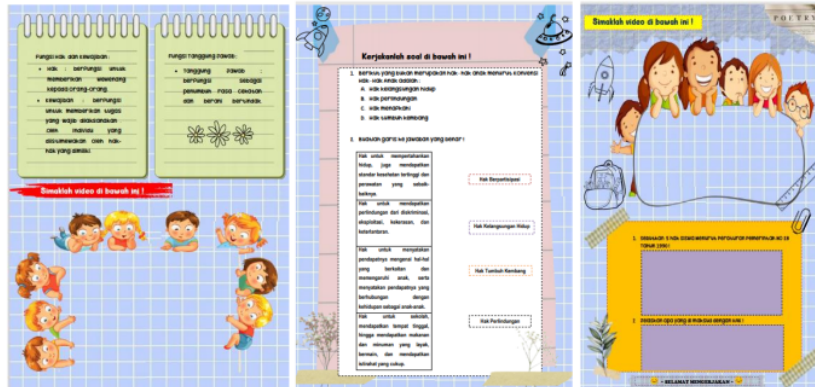
Gambar 2. Cover LKPD



Gambar 3. Info pendukung dan petunjuk belajar



Gambar 4. Rangkuman materi



Gambar 4. Rangkuman materi dan tugas



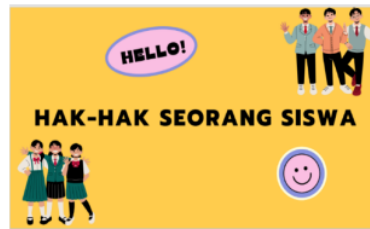
Gambar 5. Cover video



Gambar 6. Materi "Hak Anak"



Gambar 7. Tampilan penjelasan



Gambar 8. Cover video "Hak Siswa"



Gambar 9. Tampilan narasi



Gambar 10. Tampilan penjelasan

Penilaian skor instrumen angket kelayakan ahli materi, ahli media dan peserta didik didapat dengan menggunakan instrumen angket. Hasil angket yang diperoleh tersebut kemudian akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus (Sugiyono, 2013):

$$\% \text{ Tanggapan} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = Persentase Tanggapan

n = Jumlah skor kriterium

N = Jumlah skor maksimum

Validasi kelayakan media LKPD berbasis *software liveworksheet* dalam materi PPKn "Hak" telah mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen dengan penilaian atau skor 1 – 4 sesuai dengan interval presentase skor hasil dan kriteria Interpretasi yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1.

Kategori Interpretasi Skor Kevalidan

(Riduwan, 2010).

No	Skala Nilai	Skor (%)	Tingkat Kategori
1	1	0 – 25	Sangat tidak baik
2	2	26 - 50	Tidak baik
3	3	51 - 75	Baik
4	4	76 - 100	Sangat baik

Berdasarkan hasil ¹ penilaian kelayakan dari para ahli dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2.

Penilaian LKPD berbasis *software liveworksheet*

No	Penilaian	Presentase Skor Akhir	Kriteria
1	Ahli Materi	75 %	Baik

2	Ahli Media	91,8 %	Sangat Baik
---	------------	--------	-------------

Rincian hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3.

Hasil validasi materi

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Relevansi	3	12	12	100	Sangat Baik
2	Keakuratan	3	11	12	92	Sangat Baik
3	Konsep Dasar Materi	2	8	8	100	Sangat Baik
4	Kesesuaian	2	6	8	75	Sangat Baik

Validasi kelayakan materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara isi konten media yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa. Hasil kelayakan ahli materi menunjukkan LKPD berbasis *software liveworksheet* memperoleh rata – rata presentase sebesar 91,8% dengan kriteria sangat baik, aspek yang memiliki presentase tertinggi adalah aspek relevansi dan konsep dasar materi yakni 100%, kriteria ini didapat setelah melakukan bimbingan dan revisi oleh ahli materi terlebih dahulu. Ada beberapa saran dari ahli untuk menambahkan materi dan mengubah kalimat dalam materi, menjadi kalimat yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Berikut adalah hasil validasi ahli media yang dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4.

Hasil validasi media

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Tampilan Umum	4	12	16	75	Baik
2	Tampilan Khusus	4	12	16	75	Baik
3	Penyajian Media	3	9	12	75	Baik

Sedangkan validasi kelayakan media bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan. Hasil kelayakan ahli media menunjukkan LKPD berbasis *software liveworksheet* memperoleh rata – rata presentase sebesar 75% dengan kriteria baik. Seluruh aspeknya memiliki presentase yang sama rata yakni 75%. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media adalah perhatikan *font* yang digunakan dalam media yakni *font* yang mudah dilihat dari kejauhan, tidak ada tebal tipisnya, dan membuat warna yang lebih kontras.

Berikut adalah hasil tanggapan peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5.

Hasil tanggapan peserta didik						
No	Aspek	Jumlah Soal	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kognitif	10	663	1000	66,3	Baik
2	Afektif	11	464	700	66,28	Baik
3	Konatif	1	79	100	79	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peserta didik menunjukkan tanggapan yang positif dengan memperoleh rata – rata presentase sebesar 70,53% dengan kriteria baik dengan presentase aspek tertingginya adalah aspek konatif yakni 79%. Secara umum, peserta didik menganggap LKPD berbasis *software liveworksheet* adalah sesuatu yang baru, tampilan LKPD yang menarik dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, namun tidak dapat dipungkiri ada beberapa peserta didik yang masih sulit untuk mengaplikasikan LKPD berbasis *software liveworksheet* tersebut.

Kesimpulan

Setelah melihat hasil validasi ahli secara keseluruhan dan tanggapan peserta didik kelas V SDN Kebon Kosong 07 Pagi, LKPD berbasis *software liveworksheet* mendapatkan kriteria baik dan layak digunakan sebagai alternatif penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik, yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

BLIBLIOGRAFI

- Abdurrahman, Gardjito, & Budiarti.S.R. (2015).¹¹ Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas XI SMA. *Jurnal Biodik Volume I Nomor 1*.
- Abidin, A., & Utami, K. B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Menggunakan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (Sscs) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Xi Iis Sma Ekasakti Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti, 1(1)*, 9–20.
- Ahmad, M., Muchlis, S., Ninawati, M., at all. (2017). Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan Ikhtiar Membangun Indonesia Berkemajuan. Jakarta : Uhamka Press, 8.
- Azizah, Z. F. (2019). Instrumen Angket Validasi Pengembangan Media Fung-Cube Pada Pembelajaran Fungi Untuk Siswa SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9)*, 1689–1699.
- Fathurrahman, M., Deni Setiawan, Sukarjo, & Neni Niswaton Hasanah. (2020).¹² Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab sebagai Masyarakat untuk Siswa Kelas V. *UNNES Journals, 49(2)*, 56–61.
- ⁵Fitriani, N., Gunawan, G., & Sutrio, S. (2017). Berpikir Kreatif dalam Fisika dengan Pembelajaran Conceptual Understanding Procuderer (CUPS) Berbantuan LKPD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, 3(1)*, 24. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.319>.
- ⁶Haryati, S. (2012). Sebagai Salah Satu Model Penelitian. *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, 37*, 11–26.
- ⁹Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode Dan Aplikasi Nilai – Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Nini, N.V. (2019). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sel Kelas XI di SMAN 1 Sandai Kabupaten Ketapang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3975>.

Rusli, M., Hermawan, D., dan Supuwingsih, N.I. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta : Penerbit Andi, 3.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (1829). Pengembangan Bahan Ajar I Made Tegeh dan I Made Kirna (12 - 26). *Issn*, 2, 12–16.

Widodo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JPIS Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 189–204. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpis>

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS SOFTWARE LIVEWORKSHEET

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	2%
3	core.ac.uk Internet Source	2%
4	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
5	journal.iainnumetrolampung.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
7	iopscience.iop.org Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

eprints.uny.ac.id

9

Internet Source

1 %

10

docplayer.info

Internet Source

1 %

11

cahaya-ic.com

Internet Source

1 %

12

journal.unnes.ac.id

Internet Source

1 %

13

repository.iainkudus.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 17 words

Exclude bibliography On