PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) BERBASIS *LIVEWORKSHEET* PADA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU SUBTEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Putri Clara Rimayanti[1], Nita Karmila[2], Fitri Anjaswuri[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1]ptrclara27@gmail.com

ABSTRACT

The Electronic Student Worksheet (E-LKPD) is a work guide for students to make it easier for students to engage in learning activities in electronic form that can be accessed via computers or mobile phones. This research is a Research and Development (RnD) study, with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which aims to produce an innovative electronic student worksheet (E-LKPD) based on Liveworksheet in class IV theme 8 sub-theme 2 learning 1 that deserves to be developed. The research was conducted at Julang Elementary School, Bogor City, with a total of 22 students in the 2022-2023 school year. The research began by analyzing the needs of students' worksheets, observing students working on LKPD, then making product designs. Then develop the product and validate the product with experts in their field which are then tested on a limited basis with respondents. The results of the validation trial stated that the product was very feasible with an average value of 94.5%. The results of the limited trial stated that the Liveworksheet-based E-LKPD was in the very feasible category with an average value of 87.6%. Based on the results of the study, it can be interpreted that the Liveworksheet electronic-based student worksheets are very feasible to use.

Keywords: Electronic student worksheets, Liveworksheets, Addie, RnD

ABSTRAK

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang akses melalui komputer, maupun handphone. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD), dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu inovasi lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis Liveworksheet pada kelas IV tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 yang layak untuk dikembangkan. Penelitian dilakukan di SDN Julang Kota Bogor dengan jumlah 22 orang pada tahun ajaran 2022-2023. Penelitian dimulai dengan menganalisis kebutuhan lembar kerja peserta didik, mengamati peserta didik dalam mengerjakan LKPD, kemudian membuat desain produk. Kemudian mengembangkan produk serta memvalidasi produk dengan para ahli dibidangnya yang kemudian diuji coba terbatas dengan responden. Hasil uji coba validasi menyatakan bahwa produk sangat layak dengan nilai rata-rata 94,5%. Hasil uji coba terbatas menyatakan E-LKPD berbasis Liveworksheet berada pada kategori sangat layak dengan nilai rata-

rata 87,6%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik elektronik berbasis Liveworksheet sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik, *Liveworksheet,* ADDIE, RnD

A. Pendahuluan

Pada era modernisasi saat ini, perkembangan teknologi sangat berkembang pesat dan pembaharuannya yang meningkat dalam bidang pendidikan. Pendidikan bersifat dinamis sehingga segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan terus berkembang, serta dapat didukung melalui proses pembelajaran yang menjadi hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu aspek yang mempunyai peran penting dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan salah satu penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran, dalam rangka mewujudkan keberhasilan tersebut maka diperlukan peran guru yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

Perkembangan teknologi dan kondisi peserta diidk yang selalu berkaitan dengan teknologi dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengembangkan suatu LKPD berbasis elektronik atau E-LKPD. E-LKPD dapat berpengaruh untuk meningkatkan keaktifan peserta didik karena adanya interaksi antara peserta didik dan LKPD. Hal ini sejalan dengan Apriliyani & Mulyatna, (2021) berpendapat bahwa E-LKPD merupakan bagian dari E-Leaning yang berupa media pembelajaran LKPD yang berbasis elektronik atau internet untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik dengan menggunakan E-LKPD maka pembelajaran dapat dijangkau dimana saja.

E-LKPD pada kegiatan pembelajaran sangat diperlukan khususnya di skeolah dasar, dimana mengingat bahwa karakteristik peserta didik belum sepenuhnya dapat berpikir secara konkret sehingga membutuhkan E-LKPD yang menarik untuk dapat menjadi perantara dalam menerima materi. Menurut (Syafruddin et al., 2022)E-LKPD digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi yang disampai dengan E-LKPD yang interaktif materi akan mudah dipahami menurut.

E-LKPD dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya guru saja yang mendominasi pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memotivasi peserta didik dalam belajar Puspita & Dewi (2021).

Liveworksheet merupakan salah satu *website* yang dapat digunakan untuk membuat LKPD elektronik (E-LKPD). Aplikasi ini dapat diakses melalui *website google*. Dengan penggunaan E-LKPD berbaisis *Liveworksheet* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. *Liveworksheet* adalah suatu layanan dari *google* berupa *website* gratis yang merupakan salah stau media pembelajaran interaktif secara *online* dengan mengubah lembar kerja cetak menjadi lembar kerja online yang bisa diakses di www.liveworksheets.com menurut Andriyani et al., (2020). Dengan menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dapat memudahkan guru dalam mengakses dan memudahkan peserta didik dalam mengenal teknologi secara mendalam dengan berbagai fitur menarik di dalamnya yang dapat diakses untuk dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Februaru 2023 di SDN Julang pada guru kelas IV melalui observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa pada saat proses pembelajaran menggunakan LKPD berbentuk cetak serta buku tambahan seperti buku siswa, hal tersebut membuat peserta didik tidak fokus dalam mengerjakan soal karena LKPD yang diberikan tidak beragam serta kurang menarik sehingga proses pembelajaran terasa membosankan. Berkenaan dengan hal tersebut diketahui bahwa guru memerlukan bantuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, namun sayangnya belum memanfaatkan LKPD yang bervariatif serta yang berbasis teknologi. Hal ini berakhir dengan proses pembelajaran yang terkesan monoton, kurangnya keatifikan peserta didik, sehingga berakhir dengn hasil belajar yang menurun.

Melalui hasil kajian yang dilakukan oleh Mispah Raudatul Dkk (2021) menunjukan bahwa penelitian

E-LKPD menggunakan *Liveworksheet* memenuhi kriteria layak digunakan sebagai bahan ajar. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan Pramana Yoga Tri Komang, Dkk (2022) menunjukan bahwa E-LKPD berbasis HOTS dengan *Liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan layak Persamaan penelitian ini adalah menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet*, penyajiannya dapat diakses melalui *website* sehinngga dapat diakses secara *online*. Perbedaannya materi yang disajikan pada peneliti terdahulu hanya fokus pada materi bangun ruang, sedangkan peneliti mengembangan materi pembelajaran yang terdapat di dalam tematik.

Berdasarkan uraian diatas menjadikan peneliti melakukan penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *Liveworksheet* kelas 4 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1. Dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan suatu inovasi E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang layak.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sa'diyah et al., (2020) mengatakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang merupakan salah satu puncak pendayagunaan metodologi keilmuan bagi kepentingan dan rekayasa untuk mencapai kemajuan hidup manusia, seperti; melakukan inovasi aneka produk teknologi pembelajaran yang selalu berkembang dan dinamis.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, menurut (Bakhri, 2019) model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan diantaranya : (1) *Analysis* (analisis), pada tahapan ini, menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan diperlukan atau tidak. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada peserta didik pada saat proses pembelajaran, perkembangan, materi dan tujuan pembelajaran untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang diperlukan oleh peserta didik; (2) *Design* (perancangan), Pada tahap *design* peneliti mulai merancang konsep di dalam produk yang akan dikembangkan dan pada tahap ini juga peneliti mulai merancang lembar

validasi berdasarkan produk yang dihasilkan sesuai dengan ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test dan ahli desain bahan ajar; (3) *Development* (pengembangan), Tahapan ini untuk dapat merealisasikan rancangan yang sudah disusun. Rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli, untuk mengecek kelayakan produk yang akan dikembangkan, validasi juga dilakukan kepada guru karena lebih paham keadaan dan tantangan di dalam kelas. Hasil dari validasi ini kemudian dijadikan acuan perbaikan pada produk; (4) *Implementation* (implementasi), pada tahap ini langkah nyata untuk menerapkan produk yang sudah melewati proses validasi ahli, apakah produk yang dibuat atau dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah direvisi akan diujicoba kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk melalui angket; (5) *Evaluation* (evaluasi), Tahap ini merupakan tahap akhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk apakah produk yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Penelitian ini dilakukan di salah satu SDN yang berada di kota Bogor. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Observasi (pengamatan) digunakan untuk mengamati proses pembelajaran sehingga diketahui potensi dan masalah yang ada; 2) Wawancara dilakukan oleh peneliti pada saat studi pendahuluan kepada guru kelas IV dan peserta didik untuk mengumpulkan dan mengetahui informasi bagaimana system pembelajaran yang berlangsung; 3) Angket atau kuisioner untuk mengetahui produk media pembelajaran video dari hasil angkat respon peserta didik.

Data dalam penelitian ini semuanya diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Instrumen penelitian divalidasi oleh dua orang dosen Univesitas Pakuan sebagai ahli media dan ahli bahasa serta satu guru kelas IV SDN Julang Kota Bogor sebagai ahli materi. Kemudian hasilnya akan dihitung menggunakan skala likert yang bertujuan untuk mengetahui

layak tidaknya dan tingkat kelayakan mengenai pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet.* Adapun untuk menghitung dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x\ 100\%$$

Keterangan:

P : prestasi kelayakan

Σx : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media, Bahasa, dan Materi

Nilai	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Menurut (Meidita & Susilowibowo, 2021)

Kedua, analisis produk yang didasarkan pada angkat respon peserta didik, yang kemudian dihitung rata-rata skor pada setiap aspeknya. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} x\ 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik

Nilai	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Meidita & Susilowibowo, (2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Liveworksheet* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran ke 1 kelas IV SDN Julang. Pada tahap pertama peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancarai guru kelas IV dan observasi kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa tahapan yaitu 1) analisis kebutuhan lembar kerja peserta didik, dan 2) mengamati peserta didik dalam mengerjakan LKPD,

Tahap kedua yaitu perancangan, peneliti membuat produk sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, sebelum

membuat produk peneliti harus menentukan materi yang ingin dibuat E-LKPD. Kemudian peneliti juga sudah harus tau cara mengoprasikan aplikasi *Liveworksheet*. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya produk akan di uji validasi oleh ahli media, Bahasa dan materi serta peneliti harus membuat instrument angket validasi dan respon peserta didik.

Tahap ketiga untuk merealisasikan rancangan desain E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang telah dibuat. Setelah selesai, dilanjuti uji validitas produk oleh ahli media, bahasa dan materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validitas yaitu tindakan pengumpulan data yang dilakukan oleh validator yang sesuai dengan keahliannya dengan tujuan untuk mengetahui hasil terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan dilakukan validitas bertujuan untuk mengetahu tingkat kelayakan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1.

Setelah itu, peneliti mengembangkan produk yang sudah dibuat dengan tujuan menyempurnakan produk sesuai dengan arahan atau masukan para ahli. Pada penelitian kali ini ada 3 ahli yang terlibat yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ahli materi yang dipilih yaitu guru kelas IV SDN Julang Kota Bogor, kemudian ahli media yang dipilih adalah seorang kepala PUTIK Universitas Pakuan, dan ahli bahasa yang terpilih yaitu seorang dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Pakuan yang berkompeten dibidangnya. Setiap ahli memiliki tugas untuk menilai produk peneliti dan memiliki hak untuk memberikan masukan baik saran maupun kritik, validasi dilaksanakan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Berikut hasil uji validasi produk pengembangan E-LKPD berbasis *Liveworksheet.* Sebagai berikut.

Hasil Validasi Ahli Media

$$Presentase = \frac{57}{65} x100\% = 87{,}6\%$$

Hasil Validasi Ahli Bahasa

$$Presentase = \frac{48}{50} x100\% = 96\%$$

Hasil Validasi Ahli Materi

$$Presentase = \frac{49}{50} x100\% = 98\%$$

Tahap keempat implementasi, produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran serta kritik dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik

sebanyak 22 peserta didik kelas IV SDN Julang Kota Bogor untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut kepada peserta didik. Dengan rekapitulasi data respon peserta didik menggunakan E-LKPD berbasisi *Liveworksheet* tema 8 subtema 2.

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi data penelitian dari 22 peserta didik pada tabel diatas, pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis *Liveworksheet* pada tema 8 subtema 2 kelas IV memperoleh nilai rata-rata 87,8% setelah dilaksanakan uji coba terbatas di kelas IV SDN Julang Kota Bogor.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba dan penelitian lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis Liveworksheet pada tema 8 subtema 2 dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis Liveworksheet pada tema 8 subtema 2 di SDN Julang Kota Bogor menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develoment, Implementation, Evaluation).

Hasil validasi pada pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet ini yaitu (1) menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 88%, (2) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 96%, (3) menurut ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 98%, (4) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 87,8%. hal ini dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet dinyatakan valid atau sangat layak diterapkan pada tema 8 subtema 2 pada kelas IV di SDN Julang Kota Bogor.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu pertama bagi peneliti lain, dapat mengembangkan E-LKPD berbasis Liveworksheet dengan materi lain yang cakupannya lebih luas untuk tingkatan sekolah.

Selanjutnya bagi guru, E-LKPD berbasis Liveworksheet dapat digunakan sebagai salah satu aalternatif lkpd. Dengan adanya E-LKPD berbasis Liveworksheet diharapkan sebagai pendukung yang relevan serta dapat menjadikan

proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisein, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Lkpd Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VA SD Negeri Nogopuro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, *September*, 122–130. http://eprints.uad.ac.id/21216/1/12. Novi Andriyani-PGSD %28122-130%29.pdf

Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Seminar Nasional Sains*, *2*(1), 491–500.

Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, *3*(2), 130. https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666

Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2217–2231. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784

Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 86–96. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456

Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *10*(1), 42–73. https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73

Syafruddin, I. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematis pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 3214–3227. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1727