PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEET* PADA MATA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 TERUSAN MENANG

Oleh Dira Ariani[1], Muhammad Juliansyah Putra[2], Endie Riyoko[3]
Universitas PGRI Palembang
diraariani1@gmail.com, juliansyah@univpgri-palembang.ac.id,
endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The development of liveworksheet-based LKPD for science learning subjects for fifth grade students at SD Negeri TerusanMenang, has the aim of knowing the development of LKPD products that are valid, practical and have potential effects. The type of research used by researchers in developing this LKPD is research and development, development refers to the ADDIE model wchis consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaliation. The research subjects were students of class V.A and V.B Elementary School SD Negeri 2 TerusanMenang. The data collection techniques used in this study were questionnaires and tests, based on the results of expert validator research from the three fields, namely media, material, language, media. The LKPD developed obtained a validity level of 83.63% from media experts who were categorized as " valid" ,80% of material experts who are categorized as " valid" , 82.6% of language experts who are categorized as " sangat valid" . The testing the practicality of the teacher' s response obtained a categorized result of 86.36% " very practical" ,then the small group trial obtained a result of 86.92% which was categorized as " very practical" . And the last test of the potential effect test obtained s result of 89.04% in the " very effevtive" category.

***Keywords**: Development, LKPD, Liveworksheet*

ABSTRAK

Pengembangan LKPD berbasis liveworksheet pada mata pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang, memiliki tujuanya itu untuk mengetahui pengembangan produk LKPD yang valid, praktis, dan efekpotensial. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan LKPD ini adalah penelitian dan pengembangan, pengembangan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari Analisy, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V.A dan V.B Sekolah Dasar SD Negeri 2 Terusan Menang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitianya itu angket dan tes, berdasarkan hasil penelitian ahli validator dari ketiga bidang yaitu media, materi, Bahasa, media LKPD yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan 83,63% dari ahli media yang dikategorikan " sangat valid" , 80% dari ahli materi yang dikategorikan " valid" , 82,6% dari ahli Bahasa yang dikategorikan " sangat valid" . Kemudian uji kepraktisan respon guru memperoleh hasil 86,36% dikategorikan " sangat praktis" , selanjutnya uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 86,92% dikategorikan " sangat praktis" . Dan uji terakhir uji efek potensial memperoleh hasil 89,04% dikategrikan " sangat efektif" .

***Kata Kunci**: Pengembangan, LKPD, Liveworksheet*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan wajib belajar bagi semua orang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Adanya perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar yang dapat menggunakan media pembelajaran, alat peraga, sumber lainnya. Saat ini dengan *online learning*, kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan dengan menggunakan akses internet sebagai penghubung antara guru dan peserta didik (Purba, Taufik, & Jamaludin, 2022).

Permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan khususnya peserta didik di SD adalah lemahnya kemampuan peserta didik dalam menggunakaan kemampuan pemahamannya untuk menyelesaikan masalah karena salah satu hasil yang dapat didapatkan peserta didik mengenai pemahaman, terlebih lagi dalam mata pelajaran IPA di SD yang mengharuskan untuk pembelajaran tatap muka. Dimana pembelajaran IPA SD sebagai besar materinya dilakukan melaluu percobaan/eksperimen tentunya sangat perlu bimbingan guru agar materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan baik (Maulani & Kelana, 2022).

Guru adalah seorang pendidik yang professional yang mana tugasnya mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, melatih. Dalam proses Pendidikan kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan peserta didik. Selain itu seorang pendidik merupakan penunjang dalam berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelahan implementasi. Salah satu bahan ajar yang akan dikembangkan yakni LKPD.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan petunjuk yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengembangkan hasil belajar dari setiap aspek pembelajaran, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam bentuk panduan kegiatan pembelajaran untuk menemukan dan memecahkaan masalah. Menurut indikator pencapaian hasil belajar yang ingin dicapai. Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) juga memuat petunjuk serta langkah kegiatan guna melaksanakan sebuah tugas. Tugas-tugas tersebut adalah tugas yang berbentuk lembar kerja kegiatan yang harus memiliki kompetensi dasar yang jelas. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sarana pendukung belajar yang memudahkan peserta didik melaksanakan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif. (Simanjuntak, Marliani, & Lumbantobing , 2022).

Seiring perkembangan teknologi, kini mulai dilakukan inovasi pada LKPD yaitu yang biasa berbentuk cetak menjadi bentuk digital yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer bahkan *handphone* maupun *smarthphone.* Salah satu aplikasi LKPD yang dapat digunakan yaitu *liveworksheet* aplikasi *liveworksheet* adalah sebuah aplikasi yang diakses di *google* dan merupakan aplikasi gratis. Aplikasi *liveworksheet* ini, lembar kerja dapat dibuaat oleh guru secara mandiri atau guru juga bisa menggunakan lembar kerja yang sudah disediakan dalam aplikasi ini. Langkah yang harus dilakukan apabila guru membuat lembar kerja, yaitu mengupload file yang bentuk filenya sudah tertera dalam aplikasi tersebut yang nantinya akan diganti kedalam bentuk gambar, setelah itu guru hanya diminta untuk membuat drag atau kotak pada pilihan (jika soal berbentuk pilihan ganda) sebagai jawaban benar ataupun salah. Penggunaan aplikasi ini sangat mudah diases siswa, dimana nantinya jawaban siswa otomatis masuk kenotifikasi guru, dan siswa pun dapat melihat langsung skor yang peroleh pada saat itu (Anisa, et al., 2021)

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Terusan Menang yang beralamat di Jalan Raya Desa Terusan Menang Kecamatan Sirah Pulau Padang Kab OKI. Bahwa bahan ajar yang digunakan sangat terbatas dalam proses pembelajaran dan kurang bervariasi, pembelajaran yang dilakukan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, LKPD yang tidak menarik karena tidak ada secara *online* dan membuat siswa merasa bosan, LKPD penerbit digunakan untuk pembelajaran. Berisi sedikit gambaran dan masih menggunkan kertas warna hitam putih saja. Dan belum adanya LKPD yang berbasis *liveworksheet*. Dengan adanya masalah tersebut peneliti percaya bahwa perlunya mengembangkan LKPD yang kreatif dan inovatif. Guru juga mengatakan

bahwa belum pernah menggunakan atau membuat LKPD berbasis *liveworksheet* ini. Masalah ini dapat diatasi pada saat proses pembelajaran berlangsung pendidik diharapkan menggunakan LKPD berbasis *liveworksheet* dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mencipkan suasana belajar yang menyenangkan. Kemudian hasil observasi sebagian besar siswa mempunyai *gadget* yang dapat membantu kegiatan proses pembelajaran LKPD *liveworksheet.*

B. Metode Penelitian

Peneliti ini yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan jenis R&D (*Research and Development*) yang menjadi perancang dan peneliti pengembangan. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Develompmet, Implementation, Evaluation* (Sugiyono, 2022, p. 38).

1) Tahap Analisis (*Analysis**)***

Analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa pada materi organ gerak hewan, pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* ini sangat dibutuhkan agar proses produk ini dapat dikembangkan dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, analisis materi pembelajaran konsep untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran agar relevan dan pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran IPA, analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2) Tahap Desain (*Design**)***

Desain adalah suatu produk yang dibentuk sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, pada tahan ini materi yang dikembangkan dengan membuat semenarik mungkin, mendesain media *liveworksheet* yang akan dikembangkan peneliti yang menggunakan produk sesuai dengan kebutuhan siswa dan bertujuan untuk mengetahui kevalidan dalam uji coba guru dengan peserta didik.

3) Tahap Pengembangan (*Development)*

Development dalam pengembangan model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk LKPD. Pengembangan membuat dan menguji produk oleh peneliti yang akan diberikan oleh validator melalui angket yang telah diisi oleh masing-masing ahli dengan tujuan untuk penyempurnakan LKPD berbasis *liveworksheet.* Pada tahap ini dilakukan guna memproleh rancangan penggunaan model/metode yang akan dikembangkan oleh peneliti tersebut.

4) Tahap Implementasi (*Implementation)*

Pada tahap selanjutnya yang dilakukan implementasi(*implementation)* yang merupakan kegiatan penerapan produk LKPD yang telah dibuat dan dinyatakan valid oleh para validator maka melakukan uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan siswa kelas 5A dengan jumlah 16 siswa, pada tahan ini peneliti melakukan kepraktisan dari LKPD dengan cara penyerabran angket respon siswa, sedangkan uji kelompok besar dengan jumlah 21 siswa pada tahan ini peneliti melakukan efek potensial dari LKPD yang dikembangkan dengan memberikan soal.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation)*

Pada tahap ini evalution merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE tahap ini peneliti melakukan kelayakan dari bahan ajar LKPD dalam evaluasi peneliti bisa menunjukkan kesuksesan dalam produk ini. Bisa dilihat dari hasil mengetahui kevalidan, kepraktisan, efek potensial produk yang akan menunjukkan layak dan kualitas yang dibuat.

Draf produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu LKPD berbasis *liveworksheet* pada mata pelajaran IPA dengan materi organ gerak hewan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu : kuesioner (angket), tes dan dokumentasi. Adapun teknik validasi prototype dalam penelitian ini yaitu : validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu : analisis kevalidan, analisis data kepraktisan dan analisis efek potensial.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu media ajar berupa LKPD berbasis

Liveworksheet pada mata pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang. Penelitian ini termasuk jenis penelitian R&D (*Research and Development),* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaliation.* LKPD yang dikembangjan oleh penelitian berbasis *liveworksheet.* LKPD tersebut dapat diakses melalui *link* (tautan) dan kemudian dapat diakses melalui situs di *https://www.liveworksheets.com* digoogle *link* tersebut dapat diakses melalui laptop, android dan lain-lain. Peneliti ini dilakukan di SD Negeri 2 Terusan Menang yang beralamat jalan raya Desa Terusan Menang Kecamatan Sirah Pulau Padang Kabupaten Ogan Komering Ilir. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media LKPD Berbasis *Liveworksheet* Pada Mata Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang.

Tahap awal peneliti untuk mengembangkan LKPD yang akan dikembangkan dan malakukan analasis yaitu dengan melakukan observasi kegiatan proses pembelajaran yang didalam. Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V.A yang bertujuan untuk menentukan bahan pertimbangan membuat LKPD sehingga media yang dapat dikembangkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, maupun siswa dan untuk meningkatkan mutu dari sekolah tersebut, dan juga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada didalam kelas yang mengalami masalah dalam media pembelajaran. Adapun analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Analisis kebutuhan guru dan siswa.
2. Analisis kurikulum.
3. Analisis materi.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti melakukan perancangan produk dengan menggunakan program *Microsoft word* dan canva yang menjadi acuan dalam pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet.* Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahan ini yaitu:

1. Pengumpulan reverensi.
2. Menetukan font tulisan agar mudah dibaca oleh peserta didik.
3. Membuat *Storyboard/Design.*

Berikut ini *storyboard* dari desain LKPD yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :



Gambar 1. Cover Depan



Gambar 2. Tampilan Kata Pengantar



Gambar 3. Tampilan Daftar Isi



Gambar 4. Tampilan KD, Indikator dan Tujuan









Gambar 5. Tampilan Materi



Gambar 6. Tampilan Latihan Soal

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis *liveworksheet* pada mata pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang yang valid, praktis, efek potensial. Produk LKPD dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan proses pembelajaran lebih aktif dan efektif. Tujuan pengembangan produk ini adalah untuk meningkatkaan pemahamam siswa tentang materi organ gerak hewan.

Menurut evaluasi kebutuhan materi, pembelajaran yang digunakan masih menggunakan buku paket untuk guru dan siswa, dan kemudian ketikan pengerjaan soal masih menggunakan kertas yang sering digunakan siswa, sehingga membuat peserta diidk merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Fokus penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yitu tahap *desain, analysis, design, development, implementation, evaluation.* Para ahli pengembangan LKPD telah memperbaiki produk LKPD ini secara bertahap, validasi yang sudah berkompeten dalam pengembangan produk, Adapun pengisian angket validasi oleh validator yaitu ahli media, materi, Bahasa. Setelah penilaian dari angket validasi maka didaptkan hasil analisis dari validasi ahli pengembangan.

Berdasarkan untuk validator dalam bidang ahli media bahwa produk LKPD ini sudah masuk dalam kreteria layak digunakan, tetapi masih dalam berbaikan yang harus diperbaiki seperti tambahkan baground, tambah daftar isi tambah materi, desain sesuai dengan subjek yang diteliti. Setelah selesai direvisi perbaikan sesuai dengan saran validator memperoleh nilai **83,63%** dikategorikan **sangat valid**, setelah validator ahli media selanjutnya ahli validator materi diataa memberikan saran bahwa tambahkan keterangan sumber, perbaikan kalimat, tambahkan kata hewan sebelum memulai penjelasan, menyesuaikan huruf diawali kata, setelah direvisi perbaikan sudah selesai dengan saran validator maka memperoleh nilai **80%** dikategorikan sangat **valid**, kemudian validasi Bahasa setelah dihutung maka memperoleh nilai persentase yang diberikan memcapai **82,6%**, dikategorikan **sangat valid**. Selanjutnya validasi soal tes nilai memperoleh **75%** dikategorikan valid. Kemudian penelitian ini sejalan dengan (Maulani & Kelana, 2022) Penelitian ini mengungkapkan layak dan valid dengan skor media **83,63%,** kemudian skor persentase ahli materi sebesar **80%,** dan skor nilai Bahasa sebesar **82,6%,** sehingga LKPD ini layak dan dapat digunakan sebagi media pembelajaran. Setelah media dilakukan valid oleh validator maka dilakukan uji coba kepraktisan, uji coba kepraktisan yang pertama dari respon guru dimana maendapatkan persentase sebesar **86.36%** yang dikategorikan **" sangat praktis" .** Setelah itu lanjut ke uji coba kelompok kecil yang memperoleh nilai persentase sebesar **86,92%** dikategorikan **" sangat praktis" ,** yang terakhir untuk mengetahui keefek potensial daari produk yang dikembangkan makaa dilakukan uji tes/uji kelompok besar memperoleh nilai rata-rata sebesar **89,04%** yang dikategorikan **" sangat efektif ' ' .**

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh tentang pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* pada mata pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang, yang dikembangkan oleh peneliti ialah didapatkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis, dan efek potensial, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk media LKPD pada penelitian kevalidan ini ada 3 tahap

uji yaitu uji kevalidan media, materi, Bahasa sehingga dalam ahli validator media mendapatkan skor sebesar **83,63%** dikategorikan **" sangat valid**" , baik dalam bidang materi mendapatkan skor sebesar dari penelitian sebesar **80%** dikategorikan **" valid" ,** dan sehingga di bidang Bahasa mendapatkan skor dari penelitian sebesar **82,6%** dikategorikan **" sangat valid"** .

2. Media LKPD berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan teruji kepraktisannya. Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil responden dari penyebaran lembar angket respon siswa atau saat siswa melakukan uji coba kelompok kecik dan kepraktisan menggunakan uji kelompok kecil sebesar **86,92%** dengan kategorikan **" sangat praktis" .**
3. Media LKPD berbasis *liveworksheet* dinyatakan sangat efektif dalam proses belajar mengajar dan hasil efek potensial dapat dilihat dari penyebaran tes soal pilihan ganda dalam proses pembelajaran ini dalam penggunaan LKPD yang dikembangkan layak digunakan oleh peneliti, adapun LKPD menunjukkan bahwa kualitas LKPD dinyatakan **" efektif"** dengan persentase **89,04%** dengan kategori **" sangat efektif" .** Penggunaan LKPD berbasis *liveworksheet* pada materi organ gerak hewan sangat efektif untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, N., Rahmawati, E., Nurfaujiah, I. I., Putriyanti, N. D., Fajrianti, N. F., Safira, Y., & Ruswam, A. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD Negeri 1 Tegalmunjul Purwakarta. *Jurnal UPI, 1*, 128.

Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar.* Pt Bumi Aksara.

Maulani , J., & Kelana, J. B. (2022). Pengembangan LKPD Berbantuan Liverworksheet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan, 1*.

Mutika, D. (2022). *Model-Model Pembelajaran IPA SD Dan Aplikasinya.* Mitra Cendekia Media.

Nasruddin. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar.* PT Global Eksekutif Teknologi.

Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheet Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7*, 337.

Simanjuntak, E. B., Marliani, R., & Lumbantobing , P. A. (2022). Pengembaangan LKPD Berbasis Inkuiri Menggunakan 3d Pageflip Profesional Tema 8 Kelas IV SDN 173538 Tampubolon Balige. *Jurnal PGSD Fip Unimed, 12*, 57.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development.* cv Alfabeta.

Wahono, R. J., & Sutomo, M. (2022). Pengembangan E-LKPD Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu, 6*.

Widiastuti, N. G., & Priantini, D. A. (2022). LKPD Berbasis Konteksual Pada Muatan Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5*.