PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* MATERI GERAK DASAR PERMAINAN BOLA BESAR KELAS V UPT SDN 060876 MEDAN

Nanda Septanya Putri Resipa Sitanggang[1], Winara[2], Ibrahim Gultom[3], Fajar Sidik Siregar[4], Khairul Usman[5]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan
nandaasitanggang@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the product quality of the developed Electronic Student Worksheet (E-LKPD), specifically focusing on its validity, by utilizing liveworksheets media. This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The final product of this research is an E-LKPD developed with liveworksheets media on the fundamental movements of big ball games for fifth-grade students at UPT SDN 060876 Medan. The results indicated that the material expert evaluation yielded an average score of 96%, and the media expert evaluation resulted in an average score of 88.75%, both indicating a 'very feasible' rating. The practicality assessment achieved a score of 85.3%. Student responses, after calculation, showed an average score of 91%. Furthermore, the average scores of the pre-test and post-test demonstrated an increase from 43.5 to 84.

Keywords: E-LKPD, Liveworksheets, ADDIE Model, Big Ball Games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan dengan melihat dari kevalidan E-LKPD berbantuan media *liveworksheets*. Metode Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Pada penelitian ini dihasilkan produk final berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang dikembangkan dengan berbantuan media liveworksheets pada materi gerak dasar permainan bola besar kelas V UPT SDN 060876 Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai validasi ahli materi sebesar 96% dan validasi ahli media mendapat nilai sebesar 88,75% yang dapat dikatakan sangat layak. Penilaian praktikalitas mendapatkan nilai sebesar 85,3%. Hasil respon peserta didik yang sudah dihitung mendapat nilai rata-rata 91%. Adapun rata-rata nilai pre-test dan post-test mengalami peningkatan yaitu dari 43,5 menjadi 84.

Kata Kunci: E-LKPD, *Liveworksheets*, Model ADDIE, Permainan Bola Besar

A. Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan terus mengalami dinamika perubahan dan perkembangan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan menjadi fondasi bagi munculnya teknologi-teknologi baru yang mencerminkan kemajuan zaman. Di Indonesia, pemanfaatan teknologi telah diimplementasikan untuk menyederhanakan berbagai jenis pekerjaan, termasuk dalam sektor pendidikan.

Pada era digital ini, inovasi teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, salah satunya di bidang pendidikan. Sejak dahulu, teknologi dan pendidikan telah menjadi elemen esensial dalam kehidupan manusia, dengan keterkaitan yang erat dalam proses perkembangan individu sepanjang hayatnya.

Menurut Hoyles & Lagrange, teknologi digital saat ini merupakan sebuah kekuatan pendorong utama dalam pengembangan sistem pendidikan di seluruh dunia (Putrawangsa & Hasanah dalam Ningsih, 2023, h.324).

Penggunaan sebuah perangkat pembelajaran yang berlandaskan bahan ajar E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) sebagai sumber belajar dalam memenuhi kebutuhan peserta didik di era ini merupakan suatu keharusan, mengingat pentingnya literasi teknologi. Pendidikan jasmani memiliki peran krusial dalam pembentukan aspek fisik dan mental siswa.

Minimnya interaksi dalam proses evaluasi berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam menyerap materi. Dalam konteks tersebut, teknologi berperan efektif dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Adopsi platform digital interaktif memberikan peluang bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Dalam dunia

pendidikan, penelitian dan pengembangan berfokus pada penemuan, pengembangan, dan validasi produk (Sumiati dalam Husnayayin dkk, 2024, h. 493). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE.

Untuk menghitung validasi ahli materi, media, praktisi, serta angket respon siswa menggunakan rumus:

$$\% = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Dengan kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Indikator
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
0 – 20 %	Sangat Tidak Layak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) sebagai media pembelajaran untuk siswa dengan berbantuan media *liveworksheets* pada materi gerak dasar permainan bola besar di kelas V UPT SDN 060876 Medan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan akademik dan nilai ujian harian di antara siswa kelas V dalam memahami materi tersebut. Pada tahap desain, peneliti menyusun desain awal E-LKPD, dan pada tahap pengembangan, E-LKPD dengan presisi menggunakan platform *liveworksheets*.

Penilaian ahli media mendapat persentase probabilitas sebesar 88,75 % yang dikategorikan sebagai “Sangat Layak”, sedangkan penilaian validasi ahli materi menunjukkan persentase probabilitas sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Penilaian terhadap kegunaan E-LKPD oleh ahli praktisi mendapatkan persentase sebesar 85,3%. Ketertarikan siswa terlihat dari penerapan E-LKPD, di mana terjadi peningkatan pemahaman konsep dengan skor awal rata-rata 43,5 yang



Grafik 1.1 Peningkatan Nilai Tes Siswa Kelas V

meningkat menjadi 84.

Produk ini terbukti efektif, terlihat dari peningkatan hasil belajar 20 siswa dan tingkat respons rata-rata siswa mencapai 91%. Umpan balik dari pengguna juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah efektif.

D. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan terlaksana dengan sebaik mungkin serta telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan dan diterima oleh peserta didik UPT SDN 060876 Medan. Penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata sebesar 96% serta penilaian oleh ahli media mendapat nilai rata-rata 88,75% yang dapat dikatakan sangat layak. Penilaian oleh ahli praktisi dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,3% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Implementasi E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* materi gerak dasar permainan bola besar terhadap hasil *pre-test* rata-rata 43,5 dan *post-test* rata-rata 84 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep. Serta angket respon peserta didik diperoleh hasil perolehan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9.

Astutik, L. S., Dwinata, A., Oktaviarini, N., & Jadmiko, R. S. (2023). Sosialisasi Pentingnya Penelitian Research And Development (R&D) Untuk Meningkatkan Karir Guru Di SD Kecamatan Ngunut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *1*(10), 2596–2601.

Bahtra, R. (2022). *Buku Ajar Permainan Sepakbola* (1st ed.). SUKABINA Press.

Bell-Shaw, N. R. (2020). Removing the Hurdles to the Paperless Classroom: A Low-Tech Method for Moving to a Digital Style of Teaching. *Cele Journal*, *28*, 5–17.

Eduardo Simarmata, J., & Exaudi Sirait, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Geogebra Dalam Pembelajaran Kalkulus I Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Timor. *Journal of Mathematics Education and Science*, *6*(1), 40.

Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*

(Electronics, Informatics, and Vocational Education), *2*(2), 204–210.

Faradisa, Suarman, & Gusnardi. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantu Situs Liveworksheets untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (1st ed.). Taman Karya Anggota IKAPI.

Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 232–240.

Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 291–299.

Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). *Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan*. *09*, 490–501.

Ha Le, V. H., & Prabjandee, D. (2023). A Review of the Website Liveworksheets.com. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, *24*(1), 269–279.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 28–37.

Hurrahma, M., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbasis Liveworksheet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA N 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 14–22.

Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *5*(2), 301–311. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476

Manalu, M. D. G., Usman, K., & Abdurrahman, E. (2021). Analisis Pengetahuan Passing TerhadapKeterampilan Proses Bola Basket. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *2*(1), 6–11.

Martania, A., Hairida, H., Muharini, R., Enawaty, E., & Rasmawan, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Zat Aditif. *Jurnal Education and Development*, *11*(2), 58–65.

Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, *14*(1), 49–55.

Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *10*(1), 94.

Ningsih, Surya, & Hala, Y. (2023). Menerapkan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keatifan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Sinjai. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(2), 323–331.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Podung, B., Pandaleke, T., & Pelenewen, A. (2023). Pengaruh Penerapan Umpan Balik Langsung Terhadap Gerak Dasar Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Siswa Putra SMK N 1 Airmadidi. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Dan Rekreasi UNIMA*, *4*(1), 89–100.

Pranata, D. (2023). *Pembelajaran Bola Voli* (1st ed.). PT. Pena Persada Kerta Utama.

Putri Juliani, R., & Erita, S. (2023). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Konteks Sekolah Menengah. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, *3*(3), 169–179.

Saichudin, & Munawar, S. A. R. (2019). *Buku Ajar Bola Basket*. Wineka Media.

Simanjuntak, C. R. (2023). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli Pada Ekstrakulikuler di SMP Islam Tahfizhul Qur'an Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Jasmani Universitas Tanjungpura (MARATHON)*, *2*(1), 45–54.

Sinaga, M. S., & Rakhmawati, F. (2022). Desain Buku Saku Matematika Berbasis HOTS Kelas X Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1301–1314.

Soegiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking* (1st ed.). Suryacahya.

Sulistiani, D. R., Khusnandi, F. S., Fatkhurrohman, A., & Wahyono, W. (2023). The Effectiveness of Using Liveworksheets as Learning Evaluation Materials for Elementary School Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *6*(1), 258.

Sutikno, S., & Hadisaputra, P. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Holistica.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 2620–8326.