Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI *TOPWORKSHEET* PADA MATERI BAGAIMANA BERNAPAS MEMBANTUKU MELAKUKAN AKTIVITAS SEHARI-HARI

Anisa Aulia Silmi[1], Teti Rostikawati[2], Ratih Purnamasari[3]
[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1]anisasilmi08@gmail.com, [2]tetirostikawati@unpak.ac.id,
[3]ratihpurnamasari@unpak.ac.id

ABSTRACT

Anisa Aulia Silmi. 037121011. Development of Digital LKPD Using Topworksheet Application on the Material How Breathing Helps Me Do Daily Activities. The purpose of this study was to develop LKPD, test its feasibility, and test its effectiveness. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects of the study were 23 students of class VA SDN Gunung Batu 01. The study was conducted in the even semester of 2024/2025. LKPD validation was carried out by involving media experts, language experts, lecturer material experts, and teacher material experts. The results of media validation obtained a percentage of 96% with very feasible criteria, language validation obtained a percentage of 100% with very feasible criteria, lecturer material validation obtained a percentage of 94% with very feasible criteria, and teacher material validation obtained a percentage of 82% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire obtained 89% with very good criteria and the teacher response questionnaire obtained 94% with very good criteria. For the effectiveness test, the N-Gain result was 0.76 with high criteria. Based on these results, it shows that Digital LKPD Using the Topworksheet Application is very feasible and effective to use in the learning process.

Keywords: Digital LKPD, Topworksheet, Research and Development

ABSTRAK

Anisa Aulia Silmi. 037121011. Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Aplikasi *Topworksheet* Pada Materi Bagaimana Bernapas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan LKPD, menguji kelayakan, dan menguji efektivitas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian peserta didik kelas VA SDN Gunung Batu 01 yang berjumlah 23 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2024/2025. Validasi LKPD dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen, dan ahli materi guru. Hasil validasi media memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat layak, validasi bahasa memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak, validasi materi dosen memperoleh persentase 94% dengan kriteria sangat layak, serta validasi materi guru memperoleh persentase 82% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh 89% dengan kriteria sangat baik dan angket respon guru

memperoleh 94% dengan kriteria sangat baik. Untuk uji efektivitas diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,76 dengan kritea tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD Digital Menggunakan Aplikasi *Topworksheet* sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : LKPD Digital, *Topworksheet, Research and Development*

A. Pendahuluan

Abad 21 dikenal sebagai masa berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini memberikan manfaat di berbagai bidang kehidupan salah satunya di bidang pendidikan melalui pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan proses belajar yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan teknologi sebagai sumber belajar (Putri et al., 2023). Dalam hal ini guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dan tantangan global dengan membekali keterampilan 4C yakni *critical thinking, communication, collaboration,* dan *creativy* (Wulansari & Sunarya, 2023).

Inovasi pembelajaran perlu dilakukan guna mewujudkan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan tuntutan abad 21, salah satunya dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa LKPD Digital. LKPD Digital merupakan lembaran yang memuat tugas dan aktivitas yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran guna membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari dalam bentuk digital yang dapat diakses dengan mudah melalui handphone maupun laptop (Hanum & Amini, 2023). Selain itu, LKPD Digital dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, peserta didik tidak merasa jenuh dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan aktivitas dan keberhasilan belajar peserta didik Firtsanianta & Khofifah, (2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 18 dan 21 Oktober 2024 di SDN Gunung Batu 01 diperoleh informasi bahwa LKPD yang digunakan di sekolah tersebut masih berbentuk cetak. Pada pembelajaran guru lebih sering memberikan tugas secara langsung kepada peserta didik, pemanfaatan website atau aplikasi masih jarang dilakukan oleh

guru. Selain itu, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang terlibat aktif dan termotivasi saat mengerjakan LKPD.

Penggunaan LKPD cetak dalam proses pembelajaran kurang menimbulkan minat dan antusiasme peserta didik. Guru perlu membuat lembar kerja peserta didik yang interaktif dan menarik sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Suwastini et al., 2022). Proses pembelajaran dengan LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet* dapat menjadi solusi yang diimplementasikan sebagai sarana dalam memberikan pilihan terhadap guru agar lebih variatif dalam membuat LKPD.

Topworksheet merupakan sebuah *platform online* yang memudahkan para guru untuk merancang lembar kerja peserta didik dalam bentuk digital yang bersifat interaktif dengan berbagai elemen multimedia meliputi gambar, audio, dan video. Adapun kelebihan aplikasi *topworksheet* yaitu memudahkan guru dalam merancang aktivitas belajar yang bervariasi dengan fitur tugas yang beragam seperti *written answer, drag and drop,* dan *wordsearch* serta memudahkan guru dalam memeriksa jawaban peserta didik dengan adanya fitur nilai otomatis (Nurhasanah et al., 2022).

Pemanfaatan LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet* berpotensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat memperkaya keberagaman dalam penerapan LKPD pada proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Marcelia, (2024) menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan menggunakan aplikasi *topworksheet* terbukti sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan salah satu pendekatan penelitian yang banyak digunakan untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas produk (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi *analysis, design, development, implementation,*

dan *evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunung Batu 01. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas dua subjek. Subjek pertama yaitu validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Subjek kedua ialah peserta didik kelas VA SDN Gunung Batu 01 yang berjumlah 23 orang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta *pretest- posttest*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *Topworksheet* Pada Materi Bagaimana Bernapas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari. LKPD Digital dibuat menarik dan sederhana dengan memadukan elemen media yang bervariasi seperti teks, gambar, video, audio, serta penggunaan fitur yang beragam. Pengembangan LKPD Digital ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan mencakup *analysis, design, development, implementation,* dan, *evaluation.* Sejalan dengan penelitian Wulandari & Meifiani, (2025) yang mengemukakan bahwa model ADDIE menawarkan proses pengembangan yang sistematis dengan tahapan-tahapan desain yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik.

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di kelas VA sedangkan analisis kurikulum dilaksanakan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam LKPD. Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan LKPD Digital menggunakan aplikasi *topwoksheet* untuk pembelajaran materi bagaimana bernapas membantuku melakukan aktivitas sehari-hari. Pengembangan LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada

peserta didik, meningkatkan inovasi, serta dapat mendorong peserta didik terlibat aktif dalam mengeksplorasi materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seperti yang dikemukakan oleh Hurrahma & Sylvia, (2022) bahwa pembelajaran dengan menggunakan LKPD Digital mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, serta memudahkan peserta didik mempelajari dan memahami materi.

Pada tahap desain, rancangan LKPD Digital dibuat dengan menyertakan aplikasi *topworksheet*. Perancangaan LKPD diawali dengan penyusunan storyboard yang didalamnya mencakup aktivitas yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam mengerjakan LKPD, tujuan pembelajaran yang dicapai, dan media pendukung berupa video pembelajaran. Kemudian storyboard tersebut diimplementasikan dalam aplikasi *topworksheet* dengan menggunakan fitur interaktif seperti *written answer, drag and drop, wordsearch.* Dari proses tersebut diperoleh tautan LKPD Digital yang telah dirancang. Sejalan dengan penelitian Delviana, (2024) mengemukakan bahwa merancang LKPD menggunakan aplikasi *topworksheet* dapat menghasilkan lembar kerja yang interaktif dan menarik dengan memuat elemen yang beragam seperti teks, gambar, video, dan berbagai jenis fitur tugas.

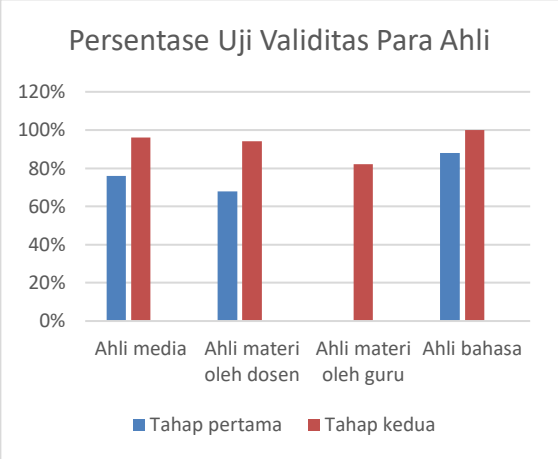
Selanjutnya tahap *development*. Pada tahap ini, produk LKPD Digital yang sudah selesai dirancang menggunakan *topwoksheet* akan dilaksanakan uji validasi produk. Uji validasi ini dilakukan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dengan melibatkan ahli media, ahli bahasa, ahli materi oleh dosen, dan ahli materi oleh guru. Berikut hasil validasi ahli terhadap pengembangan LKPD Digital menggunakan *topworksheet* :

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi

No.	Tim Ahli	Jumlah
1.	Ahli media	96%
2.	Ahli bahasa	100%
3.	Ahli materi oleh dosen	94%
4.	Ahli materi oleh guru	82%
Rata-rata		93%
Kriteria		Sangat layak

Hasil rekapitulasi uji validasi dari para ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti

memperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Layak". Sejalan dengan hasil penelitian Marcelia, (2024) yang menyatakan bahwa validasi media memperoleh nilai sebesar 85,71% dengan kriteria sangat layak, validasi bahasa memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, dan validasi materi memperoleh nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Berikut disajikan gambar grafik persentase uji validitas para ahli :



Grafik 1 Persentase Uji Validitas Para Ahli

Grafik pada gambar 1 menunjukkan bahwa hasil persentase uji validitas oleh para ahli yakni ahli media tahap pertama memperoleh persentase sebesar 77% dan tahap kedua memperoleh persentase sebesar 96%, ahli materi oleh dosen tahap pertama memperoleh persentase sebesar 68% dan tahap kedua memperoleh persentase sebesar 94%, ahli materi oleh guru memperoleh persentase sebesar 82%, serta ahli bahasa tahap pertama memperoleh persentase sebesar 88% dan tahap kedua memperoleh persentase sebesar 100%. Sesuai dengan hasil penelitian Hermawan, (2025) yaitu validasi media memperoleh persentase sebesar 100% dan validasi materi memperoleh persentase sebesar 89,16%.

Tahap implementasi dilakukan setelah melakukan pengujian validasi dan produk dinyatakan layak untuk digunakan. Pada tanggal 7 Mei 2025 dilakukan uji coba kepada 23 peserta didik kelas VA SDN Gunung Batu 01. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik dan guru mengisi angket respon terhadap penerapan LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet.* Berikut hasil angket respon peserta didik :

Tabel 2 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Total skor responden	Persentase
23 peserta didik kelas VA	1020	89%

Berdasarkan hasil angket, diperoleh respon yang positif dari

peserta didik dengan persentase sebesar 89% yang termasuk dalam rentang 81%-100% dengan kriteria sangat baik. Sejalan dengan penelitian (Nurhasanah et al., 2022) yang menyatakan bahwa diperoleh respon terbanyak dari peserta didik yaitu 90 pada aspek materi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik belajar menggunakan E-LKPD.

Berikut tabel hasil respon guru terhadap penerapan LKPD Digital menggunakan *Topworksheet* :

Tabel 3 Hasil Respon Guru

Responden	Nomor Pernyatan										Total	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru Kelas V	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47	50
Rata-rata persentase											94%	

Berdasarkan hasil angket, diperoleh respon yang positif dari guru dengan persentase sebesar 94% yang termasuk dalam rentang nilai 81%-100% dengan kriteria sangat baik. Sejalan dengan penelitian Dermawan, (2025) menyatakan bahwa dalam penelitiannya mengenai E-LKPD menggunakan *topworksheet* memperoleh hasil penilaian respon guru sebesar 92,36%.

Pada tahap evaluasi, dilaksanakan *pretest dan posttest* untuk mengukur efektivitas LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet. Pretest dan posttest* dilaksanakan oleh peserta didik kelas VA SDN Gunung Batu 01. Berikut hasil perhitungan N-Gain *pretest dan posttest* diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 4 Hasil Analisis *Pretest dan Posttest* (Nilai N Gain)

Kriteria	Uji Instrument Soal Tes	
	Pretest	***Posttest***
Jumlah peserta didik	23	23
Nilai tertinggi	70	100
Nilai terendah	30	70
Nilai rata-rata	51	87
Rata-rata N-gain	0,76	
Keterangan	**Tinggi**	

Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil rata-rata nilai N-gain yaitu 0,76 yang berada dalam kriteria “tinggi”. Ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi dengan bantuan perangkat pembelajaran berupa LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet* serta kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat. Dapat disimpulkan bahwa LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet* pada materi bagaimana bernapas membantuku melakukan aktivitas sehari-hari dinilai "efektif"

untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Amalia, (2024) yang menyatakan bahwa E-LKPD menggunakan *Topworksheet* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Proses pengembangan produk telah dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan model ADDIE secara sistematis. Dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat kekurangan diantaranya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan materi dan memasukkannya ke dalam aplikasi. Selain itu, memerlukan biaya untuk penggunaan jaringan internet yang memadai dan keterbatasan akses perangkat elektronik dimana LKPD ini dapat diterapkan pada kalangan sekolah yang memperbolehkan peserta didik menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Mahardika et al., (2023) bahwa kekurangan *topworksheet* ialah bagi pengguna baru mungkin memerlukan waktu untuk memahami cara membuat lembar kerja di *topworksheet* dan terdapat beberapa fitur yang tidak dapat dinilai secara otomatis.

Meskipun penelitian ini memiliki kekurangan, tentunya terdapat kelebihan dari LKPD digital menggunakan aplikasi *topworksheet* diantaranya memudahkan dalam merancang LKPD yang menarik, tersedianya fitur-fitur yang mendukung terciptanya LKPD yang interaktif, memudahkan penilaian karena jawaban akan dikoreksi secara otomatis, serta dapat menyisipkan media berupa gambar dan video. Hal ini sejalan dengan penelitian Helena, (2024) menyatakan bahwa sebagian besar fitur yang terdapat pada aplikasi *topworksheet* dapat digunakan secara gratis, pemanfaatan fitur dapat memudahkan pengguna merancang LKPD yang interaktif, dan perancangan LKPD menggunakan *topworksheet* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan LKPD Digital menggunakan model ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*

"Sangat Layak" terbukti dari hasil validasi para ahli serta hasil respon peserta didik dan guru. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 96%, ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 100%, ahli materi oleh dosen memberikan penilaian sebesar 94%, serta ahli materi oleh guru memberikan penilaian sebesar 82%. Hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD Digital yaitu 89% dan diperoleh hasil respon guru yakni 94%.

Efektivitas LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet* ditunjukkan dari perolah N-gain yaitu 0,76 termasuk dalam kriteria tinggi sehingga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan LKPD Digital.

Bagi guru diharapkan LKPD Digital menggunakan aplikasi *topworksheet* pada materi bagaimana bernapas membantuku melakukan aktivitas sehari-hari dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga peserta didik mudah untuk mempelajari dan memahami materi dengan lebih mendalam serta menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan *Topwoksheet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP

Asmaryadi, A. I., Darniyanti, Y., & Nur, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar e-LKPD Berbasis MIKiR dengan Mengunakan Live Worksheets pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7377–7385. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3521

Dermawan, S. A. (2025). Pengembangan E-LKPD Dengan Model Problem Based Learning Berbasis Chemo Edutainment Pada Materi Ikatan Kimia.

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

Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Base Learning menggunakan Aplikasi Book Creator di kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 3–4.

Hermawan, S. A. (2025). Pengembangan E-LKPD dengan Model Problem Based Learning Berbasis Chemo-edutainment Pada Materi Kesetimbangan Kimia.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 30–33. https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Mahardika, A. I., Pamuji, R., Wulandari, T., Syifa, L. N., & Suryanari, T. W. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Digital Menggunakan Topworksheets Untuk Mendukung Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Teknologi. *6*(4), 1–23.

Marcelia, D. D. (2024). Pengembangan E-LKPD Bermuatan SDG'S Tema Zero Hunger Di Sekolah Dasar.

Nurhasanah, D., Hamdu, G., & Lidinillah, D. A. M. (2022). Pengembangan E-LKPD Virtual Field Trip Penjernihan Air Berbasis Education for Sustainable Development Menggunakan TopWorksheets. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, *11*(2), 187–194. https://doi.org/10.19109/intelektualita.v11i2.13404

Putri, S. M., Putri, R. S., Sukma, G. D., & Leska, V. (2023). Pengembangan Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(2), 249–259. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1350

Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujan. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 311–320. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wulansari, K., & Sunarya, Y. (2023). Keterampilan 4c (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative) Guru Bahasa Indonesia Sma dalam Pembelajaran Abad 21 di Era Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, *7*(3), 1667–1674. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5360