

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Liveworksheets* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku

Nabila Khoerunnisa, Nedin Badruzzaman, Resyi A. Gani

Universitas Pakuan
nabilakhoer1@gmail.com

Article History

received 22/2/2023

revised 27/3/2023

accepted 1/4/2023

Abstract

Electronic student worksheets are one the important things in the learning process. Electronic student worksheets require educators to be technology literate in utilizing learning support materials. The purpose of this research is to develop E-LKPD which can increase students' interest in learning in the learning process. Therefore, this study aims to produce an E-LKPD product based on live worksheets on the sub-theme of the environment where I live learning 1 in class IV of SDN Cibereum 01 Bogor. The research method used is the research and development (R & D) method with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, & evaluation). The research subjects used were 15 fourth-grade students who were selected using the purposive sampling technique. The research begins with a needs analysis, designing an E-LKPD, then developing an E-LKPD, then conducting a limited trial (implementing) an E-LKPD based on live worksheets on predetermined respondents. The results of the E-LKPD feasibility assessment by media, language, and materials experts get an average percentage of 92.92% in the very valid category and the results of student responses get an average percentage value of 91% in the very good category. This shows that the E-LKPD is valid and feasible to use in learning.

Keywords: E-LKPD, *liveworksheets*, my neighborhood

Abstrak

Lembar kerja peserta didik elektronik adalah salah satu hal penting di dalam suatu proses pembelajaran. Lembar kerja peserta didik elektronik menuntut pendidik untuk melek teknologi dalam memanfaatkan bahan penunjang pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-LKPD yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada subtema lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1 di kelas IV SDN Cibereum 01 Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, & evaluate*) (Sugiono., 2018). subjek penelitian yang digunakan sebanyak 15 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan, membuat desain E-LKPD, kemudian melakukan pengembangan E-LKPD, selanjutnya melakukan uji coba terbatas (*mengimplementasikan*) E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada responden yang telah ditentukan. Hasil penilaian kelayakan E-LKPD oleh ahli media, bahasa dan materi mendapatkan persentase rata-rata sebesar 92,92% dengan kategori sangat valid dan hasil respon siswa mendapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 91% pada kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *liveworksheets*, lingkungan tempat tinggal



PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini *system* pendidikan di Indonesia telah memperbaharui kurikulumnya menjadi kurikulum 2013. Pada prosesnya pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *scientific* yaitu pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Program pendidikan di Indonesia bermaksud untuk mempersiapkan generasi yang berkualitas di segala bidang kehidupan agar dapat membawa kemajuan, kesejahteraan dan meningkatkan kehidupan bangsa. Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi saat ini berkembang dengan sangat cepat. Dalam Mengikuti kemajuan ini diperlukan aset sumber daya manusia yang dapat diandalkan dan sesuai untuk bersaing di seluruh dunia, yang pada dasarnya sumber daya manusia yang tertib, imajinatif, menarik dan menyenangkan. Cara mendapatkan asset tersebut salah satunya adalah meningkatkan sebuah proses pembelajaran ditingkat sekolah dasar dalam pemanfaatan teknologi seperti E-LKPD yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar materi yang disampaikan efektif dan efisien (Julianti et al., 2021).

E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran *online* berupa soal-soal yang didalamnya terdapat unsur suara, gambar dan terdapat ringkasan materi serta petunjuk pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi dasar (Awe & Ende, 2019). Pada umumnya sekolah hanya menggunakan LKPD berbasis konvensional untuk dikerjakan oleh peserta didik. LKPD tersebut biasanya hanya diambil dari buku siswa saja yang belum tentu sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karenanya alternatif yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar ialah menggunakan LKPD digital (E-LKPD) agar aktivitas belajar dapat lebih menarik sehingga dapat membuat peserta didik didorong untuk aktif saat proses pembelajaran (Prastika et al., 2021). Penggunaan E-LKPD pada hakikatnya dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal (Hafsah et al., 2016) sehingga guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. E-LKPD juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi peserta didik, penggunaannya dapat diakses kapanpun dan dimana saja (Iqbal et al., 2018). Sehingga E-LKPD ini dapat bersifat fleksibel dalam membantu peserta didik dalam mengerjakannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV di SD Negeri Cibeureum 01 diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran masih berjalan secara daring/online karena masih dalam masa peralihan *pandemic covid-19*. Dalam pembelajaran *blended learning* guru kelas tersebut mengatakan bahwa penggunaan LKPD secara daring belum maksimal karena guru kelas hanya menggunakan LKPD cetak yang bersumber hanya dari buku tema saja. Guru juga dalam memberikan soal hanya memfotokan soalnya saja dan di *share* melalui grup *Whats App*, seperti kerjakan soal pada halaman 16 di buku catatan lalu kirimkan. Hal seperti ini, membuat peserta didik merasa jenuh dan cepat mengantuk saat mengerjakan soal. Guru pun masih kurang *variative* dalam penggunaan LKPD berbasis teknologi sehingga peserta didik kurang aktif dan merasa bosan karena pembelajarannya bersifat monoton. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton dan membuat peserta didik jenuh dalam mengerjakan soal. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melakukan perubahan LKPD ke dalam bentuk digital yang dapat digunakan oleh peserta didik secara praktis dengan menggunakan *computer* maupun *smartphone* sehingga dapat dijangkau dengan luas dan penerapan pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah melalui E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Aplikasi *liveworksheet* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui google untuk mengubah LKPD biasa menjadi LKPD interaktif secara online dan praktis dalam pemeriksaannya (Andriyani et al., 2020) Pengembangan materi dengan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* ini akan membuat peserta didik menjadi menarik,

efektif dan *motivative* dalam mengerjakan soal-soal. Karena kelebihan didalam aplikasi *Liveworksheets* sendiri terdapat seperti teks, gambar, foto, dan film animasi (*Liveworksheet*, n.d.) yang terancang dan terprogram dalam perangkat lunak yang tentunya dapat menambah daya tarik dan semangat peserta didik dalam mengisi soal (Rahayu et al., 2021). LKPD yang disajikan dengan aplikasi *Liveworksheets* sangat mudah dibuat oleh guru, kunci jawaban pun bisa langsung dimasukan pada aplikasi sehingga ketika peserta didik selesai mengerjakan soal, nilai dapat langsung muncul tanpa harus mengoreksi satu persatu (Kholifahtus et al., 2021). Dengan begitu LKPD digital berbasis *Liveworksheets* ini diharapkan menjadi salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari agar menambah variasi dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pencapaian *indicator* hasil belajar secara daring tidak rendah dan mencegah terjadinya kebosanan dalam proses belajar.

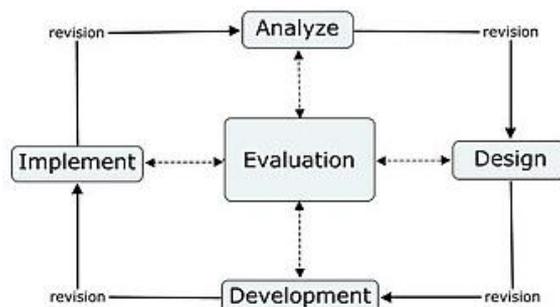
Penelitian yang pernah dilakukan oleh Yuri dan Maniladevi (2021) mengenai pengembangan E-LKPD interaktif segi banyak beraturan dan tidak beraturan berbasis *liveworksheets* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan penelitian data primer tes dan non-tes menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata *pretest* 68,3 dan nilai rata-rata *posttest* 89,2. Sehingga hal ini dapat meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan dapat mengurangi rasa bosan siswa, dan dapat diketahui bahwa pengembangan E-LKPD yang dilakukan oleh Yuri dan masniladevi termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Hasil kegiatan penelitian tersebut menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan LKPD berbasis *liveworksheets* pada subtema lingkungan tempat tinggalku dengan keunggulan agar dapat mendorong siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets* pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV yang valid, praktis, dan efektif

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibereum 01 Bogor. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan E-LKPD ini adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang system pembelajaran (AL Azka et al., 2019). Adapun tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah Pengembangan R&D model ADDIE

Subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua orang dosen ahli media dan ahli bahasa serta satu orang guru kelas sebagai ahli materi, subjek kedua adalah siswa kelas IV C yang terdiri 15 orang orang peserta didik dengan cara *purposive* sampel yang penentuan sampelnya dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus (Sitoyo et al., 2015). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dengan wali kelas, dan angket, teknik analisis data menggunakan rating skala likert 1-5. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiono., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum merancang E-LKPD terlebih dahulu menganalisis kebutuhan awal dengan cara mengumpulkan sumber relevan diantaranya seperti RPP, buku tema siswa serta jurnal sebagai sumber referensi yang relevan dalam perancangan E-LKPD, serta berdiskusi dengan wali kelas. Setelah terkumpul kemudian E-LKPD disusun sesuai dengan *indicator*, tujuan pembelajaran, jika E-LKPD sudah memenuhi semua *indicator* maka selanjutnya membuat desain cover, *background* dan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan alat bantu desain dan publikasi *online* yang berguna untuk membuat desain apapun dan mempublikasikannya dimanapun (Canva, n.d.). Selanjutnya setelah rancangan selesai E-LKPD berbasis *liveworksheets* dapat diakses melalui link <https://www.liveworksheets.com/oc3084565nm> atau dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



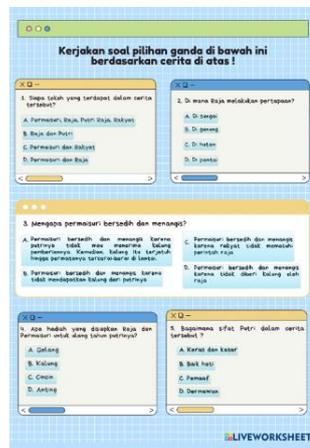
Gambar 2. Cover E-LKPD



Gambar 3. KD dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Petunjuk Pengerjaan



Gambar 5. Video cerita fiksi



Gambar 6. Pilihan Ganda



Gambar 7. Essav



Gambar 8. Soal Percobaan

Gambar 9. Menjodokan

Gambar 10. Mencocokkan

E-LKPD berbasis *liveworksheets* ini sudah melalui tahap *evaluation* diri dan ditemukannya beberapa kesalahan yaitu penggunaan gaya *background* dan ukuran *font* kurang yang terlalu kecil. Maka dari itu, peneliti melakukan revisi produk yang dikembangkan. Kemudian, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil rata-rata validasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian E-LKPD Berbasis *Liveworksheets*

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang Didapat	Presentase Penilaian
1	Ahli Media	20	100	92	92%
2	Ahli Bahasa	13	65	59	90,76%
3	Ahli Materi	15	75	72	96%
Rata-Rata Presentase Penilaian					92,92%

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian ahli terhadap E-LKPD berbasis *liveworksheets* adalah 92,88% sehingga produk ini dapat dikategorikan **Valid**. Setelah dinyatakan valid maka E-LKPD interaktif akan diuji coba. Uji coba dilakukan secara uji terbatas dari respon peserta didik. setelah menggunakan E-LKPD berbasis *liveworksheets*. Hasil praktikalitas setelah melakukan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

Nama Peserta Didik	Jumlah	Presentase (%)
RFR	73	97,3%
EEW	75	100%
NHA	75	100%
MPK	59	78,7%
ABM	57	76%

AB	61	81,3%
SAN	73	97,3%
YAKD	70	93,3%
NAS	75	100%
LIK	60	80%
SMS	75	100%
DSK	61	81,3%
SLR	73	97,3%
SRF	70	93,3%
CA	66	88%
Rata-Rata Presentase		90,9%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari 15 orang responden menunjukkan bahwa LKPD berbasis *liveworksheets* layak digunakan sebagai media ajar, hal ini berdasarkan pada skor penilaian yang didapat melalui skor penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 92% dengan kriteria sangat valid, skor penilaian dari ahli Bahasa memperoleh persentase 90,76% dengan kriteria sangat valid, dan skor penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat valid. Pada uji coba lapangan didapat persentase 91% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheets* sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Selaras dengan fungsi E-LKPD menurut pendapat Hafshah et al., (2016) E-LKPD berfungsi agar pembelajaran lebih efektif dan peserta didik tidak merasa bosan dikarenakan berbantu alat elektronik seperti hp, komputer, ataupun laptop yang didalamnya terdapat gambar, animasi dan video-video. Menurut Fuada (2021) bahwasannya jenis LKPD berbasis *liveworksheets* ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal agar tetap kondusif. Karena aplikasi ini mudah digunakan dan praktis karena memiliki berbagai fitur untuk membuat LKPD menjadi lebih menarik (Lathifah et al., 2019). Fitur yang ada didalam *liveworksheets* ialah: pilihan ganda, menjodohkan, memasangkan, *drop down*, pertanyaan terbuka, centang, *drag and drop*, *voice*, dan didalamnya dapat kita sisipkan materi berupa kalimat, gambar, mp3/ voice, video, serta lambang/symbol. Sehingga aplikasi ini bermanfaat bagi siswa karena dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan E-LKPD (Azizah, 2022).

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah LKPD berbasis *liveworksheets* menunjukkan bahwa LKPD dinyatakan valid dan layak digunakan. Hal ini berdasarkan pada skor penilaian yang didapat melalui skor penilaian dari uji validasi sebesar 92,92% kriteria sangat valid. Pada uji coba lapangan dengan 15 responden peserta didik didapat persentase 91% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheets* sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dan dapat mengatasi masalah kejenuhan pada siswa saat mengerjakan soal saat pembelajaran daring di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- 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. Prosiding Pendidikan Profesi Guru, (September), 122–130.
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>
- Azizah, M. I. (2022). "Pengembangan E-LKPD Berbasis Think Pair Share Pada Materi Sistem Gerak Untuk Meatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI". *jurnal Bio Edu*, 11(2), 405–417
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku guru SD/MI. Kelas IV Tema 8 Tempat Tinggalku (Edisi Revisi 2016). Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku siswa SD/MI. Kelas IV Tema 8 Tempat Tinggalku (Edisi Revisi 2016). Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Canva. (n.d.). Memberdayakan dunia untuk mendesain. Retrieved June 10, 2022, from https://www.canva.com/id_id/about/.
- Fuada, S., & Fajriati, N. F. (2021). "Pelatihan pembuatan modul interaktif menggunakan aplikasi Liveworksheet bagi guru di SDN Wiwitan Bandung". *Community Empowerment*, 6(11),
- Hafsah, N. R., Rohendi, D., & Purnawan, P. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 106. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3200>
- Hazlita, S. (2021). "Implementasi Pembelajaran dalam Jaringan dengan Menggunakan Instagram dan Liveworksheets pada Masa Pandemi". *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(7), 1142–1150.
- Iqbal, M., Simarmata, J., Feriyansyah, F., Tambunan, A. R. S., Sihite, O., Gandamana, A., Eza, G. N., Kurniawan, F., Asiah, A., Rozi, F., Faisal, F., Manurung, I. F. U., Ihwani, M., Nathan, P. L. A., Sitanggang, N., Simbolon, N., Simanjuntak, E. B., & Limbong, T. (2018). Using Google form for student worksheet as learning media. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(3.4 Special Issue 4), 321–324. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.29.13646>
- Julianti, B., Haryadi, R., & Oktarisa, Y. (2021). "Pengembangan E-LKPD Virtual Laboratorium Menggunakan PJBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis". *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*
- Kholifahtus, Y. F., Agustiniingsih, A., & Wardoyo, A. A. (2021). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)". *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* V(2), 143–151
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri. (2021). "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan". *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1)
- Liveworksheet. (n.d.). Liveworksheet. Liveworksheet.Com. Retrieved June 10, 2022, from https://www.liveworksheets.com/aboutthis_en.asp
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817>
- Prastowo, A. (2015). "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif". Yogyakarta: Diva Press. Halaman 212
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., & Watora, S. A. (2021). "Pengembangan Lkpd Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots)". *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(2), 112–118.
- Sitoyo, S. Sodik, A. (2015). Dasar metodologi penelitian. Yogyakarta: literasi media publishing
- Sugiono. (2018). "metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta