



EFEKТИVITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) *INTERAKTIF* PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS 4

Windi Etika Putri¹, Muhamad Basori², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

windietikaputri6@gmail.com¹, muhamadbasori@unpkediri.ac.id²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The development of this Interactive LKPD is motivated by the lack of variation of LKPD used by teachers. The purpose of this study is to determine the Validity, Practicality, and Effectiveness Interactive LKPD. This study uses the Research and Development method. Interactive LKPD gets a validity percentage of 90% from material experts and 84% from media experts, this percentage is included in the very Valid category. From the results of the teacher's response, the percentage is 90% while the results of the student's response get a percentage of 94% from both responses included in the very Practical category. In the pre-test value of the results of classical learning completion of students, the percentage is 27.3%. While in the post-test all students managed to achieve a score of > 75, so that the level of classical learning completion of students reached 100%. Based on these data, it can be concluded that the Interactive LKPD on the Pancasila Education Subject, Rights and Obligations Material is very valid, practical, and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Interactive LKPD, Pancasila Education, Rights and Obligations

ABSTRAK

Pengembangan LKPD *Interaktif* ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi LKPD yang digunakan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan dari LKPD *Interaktif*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. LKPD *Interaktif* mendapatkan persentase kevalidan sebesar 90% dari ahli materi dan 84% dari ahli media, persentase tersebut sudah termasuk dalam kategori sangat Valid. Dari hasil respon guru mendapatkan persentase sebesar 90% sedangkan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 94% dari kedua respon tersebut termasuk dalam kategori sangat Praktis. Pada nilai *pre-test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik memperoleh persentase sebesar 27,3%. Sedangkan pada *post-test* semua peserta didik berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: LKPD *Interaktif*, Pendidikan Pancasila, Hak dan Kewajiban

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang melaju semakin pesat dan berlangsung terus-menerus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Menurut Herawati (2016) adanya teknologi akan memudahkan manusia dalam memperoleh



informasi di semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Maka dari itu dengan segala kelebihan yang dimiliki teknologi saat ini, dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas, membuat materi pembelajaran tersedia bagi siswa.

Pada saat ini juga semua pendidikan sekolah dasar juga sudah memakai kurikulum merdeka dimana kurikulum ini lebih menekankan pada siswa daripada guru. Kurikulum dengan beragam pembelajaran di sekolah untuk memastikan siswa memiliki waktu yang cukup untuk terlibat secara optimal, memperdalam konsep, dan memperkuat keterampilan. Kurikulum merdeka ini bertujuan untuk memberikan keleluasaan lebih bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswanya. Maka dari itu kehadiran teknologi memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam mempermudah akses terhadap informasi pendidikan dan sumber media dan materi berbasis teknologi. Hal ini didukung oleh pendapat Lestari (2018) Keberadaan teknologi merupakan hal yang tidak asing dalam era globalisasi termasuk dalam dunia pendidikan, pendidikan dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam memudahkan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan kurangnya variasi dalam menggunakan LKPD pada materi Hak dan Kewajiban. Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas SDN Mlancu 2 yang dilaksanakan pada Bulan Juni 2024. Sekolah telah memberikan fasilitas jaringan internet. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran LKPD cetak, karena mereka harus membaca teks panjang dan kekurangan visualisasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut terdapat solusi untuk menyelesaikan yaitu dengan mengembangkan LKPD Interaktif. Tujuan dari dikembangkannya LKPD *Interaktif* yaitu dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa, serta memudahkan tugas guru dalam merancang dan menilai kegiatan pembelajaran. LKPD *interaktif* memiliki beberapa kelebihan yaitu: (a) dapat diakses secara gratis, (b) lebih praktis karena tidak memerlukan pencetakan, (c) bisa diakses menggunakan smartphone atau laptop, (d) dapat digunakan



sebagai media pembelajaran dan penugasan saat pembelajaran daring, dan tidak memerlukan ruang penyimpanan fisik. Tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) Untuk mengetahui Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas 4 SDN Mlancu 2. (2) Untuk mengetahui Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas 4 SDN Mlancu 2. (3) Untuk mengetahui Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas 4 SDN Mlancu 2.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa yang disebut dengan R&D. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Media pembelajaran LKPD *Interaktif* ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Desain pengembangan LKPD *Interaktif* dilakukan secara bertahap dengan menggunakan tahapan model ADDIE.

1. Analysis (Tahap Analisis)

Dalam model pengembangan penelitian ADDIE tahap pertama adalah *Analysis* atau menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-



syarat pengembangan produk. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara pada saat pembelajaran di kelas. Dengan melakukan observasi dan wawancara pada saat pembelajaran di kelas, peneliti dapat memahami keadaan nyata yang ada di sana. Tahap analisis ini mencakup dua aktivitas utama: praperencanaan, di mana peneliti merancang konsep produk yang akan dikembangkan, serta mengidentifikasi kondisi di lapangan melalui observasi dan juga wawancara.

2. *Design* (Rancangan)

Setelah melakukan tahap pertama, tahapan selanjutnya atau tahapan kedua dalam model ADDIE yaitu *Design* (rancangan). Kegiatan *design* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan reaalisasi rancangan produk yang sebelumnya sudah dibuat. Mulai dari awal media hingga akhir media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Pada halaman awal produk ini berisi judul produk, halaman kedua ada menu-menu untuk membuka halaman selanjutnya dengan menggunakan *hyperlink*, menu tersebut berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, vidio animasi yang menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, kegiatan yang akan dikerjakan siswa, quis-quis menarik, serta halaman terakhir yang berisi penutup.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan model ADDIE yaitu *Development* (Pengembangan). Pada tahap pengembangan ini perlu dilakukannya pembuatan produk media LKPD *Interaktif* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban berdasarkan rancangan produk yang dibuat pada tahap *design* atau rancangan. Setelah pembuatan media pembelajaran selesai, produk tersebut akan direview oleh dosen pembimbing sebelum validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan. Proses validasi bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesesuaian dan kelayakan media, serta mendapatkan masukan dan saran dari ahli media dan materi untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada guru dan peserta didik.



4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Tahap keempat. Tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini bertujuan untuk menilai respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, serta untuk menguji kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian dari guru dan siswa.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Pada tahap yang terakhir atau tahap evaluasi ini dilakukannya tahap penilaian media pembelajaran oleh pengguna. Setelah evaluasi oleh guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran, dilakukan tahap penilaian oleh pengguna. Selanjutnya, data dari survey tersebut dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menarik kesimpulan apakah media pembelajaran tersebut valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

Penelitian ini dilakukan di SDN Mlancu 2 Kabupaten Kediri. Subjek yang digunakan untuk penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) Angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media untuk menilai kevalidan LKPD *Interaktif*. (2) Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa Untuk Mengetahui Kepraktisan LKPD *Interaktif*. (3) test berupa soal *Pre-test* dan *Post-test* untuk menilai Keefektifan LKPD *Interaktif*. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian, selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analisis data yang digunakan adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kevalidan LKPD *Interaktif*

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 90% yang artinya LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan hasil Validasi oleh ahli media diperoleh skor 84% yang artinya



materi yang ada pada LKPD *Interaktif* sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata yang diperoleh dari validasi materi dan validasi media adalah 87%, maka LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban ini sangat valid dan layak untuk digunakan (Sa'dun Akbar, 2017:41).

Nilai Kevalidan rata-rata

$$\frac{90 + 84}{2} = 87$$

2. Kepraktisan LKPD *Interaktif*

Kepraktisan LKPD *Interaktif* dilihat dari hasil respon guru dan hasil respon siswa.

- a. Berdasarkan hasil respon siswa pada uji terbatas, hasil angket pada uji terbatas melibatkan 22 peserta didik dengan skor presentase sebesar 94%. Dengan demikian LKPD *Interaktif* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dapat disimpulkan sangat valid dengan skor presentase sebesar 94%. Menurut pendapat (Sa'dun Akbar, 2017:41), presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis karena berada pada rentang 81% - 100%
- b. Berdasarkan hasil respon guru yang telah dicantumkan, hasil angket respon guru memperoleh skor dengan presentase sebesar 90%. Dengan demikian LKPD *Interaktif* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dapat disimpulkan sangat valid dengan skor presentase sebesar 90%. Menurut pendapat (Sa'dun Akbar, 2017:41), presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis karena berada pada rentang 81% - 100%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata yang diperoleh dari hasil respon guru sebesar 90% dan peserta didik sebesar 94%, maka LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban ini sangat praktis dan layak untuk digunakan karena presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis karena berada pada rentang 81% - 100% (Sa'dun Akbar, 2017:41).



3. Keefektifan LKPD *Interaktif*

Keefektifan produk dapat dilihat melalui *pre-test* dan juga *post-test* yang diberikan kepada peserta didik melalui tahapan uji coba luas. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 69,6 sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 89,1. Dengan demikian terdapat peningkatan yang signifikan.

Pada nilai *pre-test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik ada 6 anak yang tuntas dan 16 anak yang tidak tuntas, setelah dilakukannya perhitungan dari ke- 6 anak yang tuntas pada *pre-test* memperoleh presentase sebesar 27,3%. Sedangkan pada *post-test* semua peserta didik seluruhnya berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

LKPD *Interaktif* telah dinyatakan valid, praktis, efektif dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu opsi media pembelajaran bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban valid, praktis, dan efektif digunakan di SDN Mlancu 2. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian di SDN Mlancu 2 bahwa pengembangan LKPD *Interaktif* sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas 4 SDN Mlancu 2 ini sangat layak untuk digunakan. Dari hasil validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 90% sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kevalidan rata-rata dari hasil validasi ahli materi dan media sebesar 87% dan termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan.
2. Dari hasil respon siswa uji coba luas LKPD *Interaktif* memperoleh nilai rata-rata skor sebesar 94% sedangkan hasil dari respon guru memperoleh nilai rata-rata skor sebesar 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil



respon siswa uji coba luas dan respon guru termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan.

3. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari hasil *pre-test* diperoleh sebesar 69,6 sedangkan nilai rata-rata dari hasil *post-test* sebesar 89,1, dengan demikian terdapat peningakatan yang signifikan dari hasil *pre-test* ke *post-test*. Pada nilai *pre-test test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik ada 6 anak yang tuntas dan 16 anak yang tidak tuntas, setelah dilakukannya perhitungan dari ke- 6 anak yang tuntas pada *pre-test* memperoleh presentase sebesar 27,3%. Sedangkan pada *post-test* semua peserta didik seluruhnya berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti melihat adanya respon positif siswa terhadap LKPD *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan, Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang bagi lembaga pendidikan untuk menciptakan LKPD Interaktif digital yang diselaraskan dengan standar kompetensi serta kurikulum yang berlaku.
2. Bagi guru, Upaya penerapan LKPD *Interaktif* dilakukan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran siswa. Hal ini didasari oleh keyakinan bahwa penyusunan LKPD Interaktif yang dilengkapi dengan tampilan, desain, serta materi video yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, mampu menelaah lebih dalam pengembangan LKPD *Interaktif*, sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN



Aryani, D., Suwardi W., I., & Priyanto, P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan Liveworksheet pada Materi Teks Eksplanasi. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 70–80.

<https://doi.org/10.22236/imajeri.v5i1.9184>

Ikhlashul Amalia N. Dkk. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEdu.* 6(5), 8154-8162,

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>

Liveworksheet. (n.d.). Liveworksheet. Liveworksheet.Com. Retrieved July 10, 2021, from https://www.liveworksheets.com/aboutthis_en.asp

Utami, K.L.S. dkk. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Tema Sumber Energi Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.* 6(2), 46-55.

Widiyani, Afifah dan Pramudiani, Puri. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *Jurnal Riset Pedagogik.* 5(1),

<https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>