

LAMPIRAN

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X

Jurnal Ilmiah Mahasiswa

Volume 2, Nomor 2, Oktober 2021



Pengembangan LKPD Berbasis Digital Pada Materi Sejarah di Kelas IV SD SDN 72 Banda Aceh

Safria Alda^{*1}, Cut Marlini², Safrina Junita³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas
Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis digital pada materi sejarah di kelas IV SDN 72 Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dengan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dari penelitian ini menghasilkan produk LKPD berbasis digital yang telah melalui proses pengembangan LKPD berdasarkan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah validator, pendidik, dan peserta didik. Rata-rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk adalah, ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 92,5% dengan kriteria (sangat valid), ahli bahasa nilai rata-rata 87,5% dengan kriteria (sangat valid), ahli desain nilai rata-rata 90% dengan kriteria (sangat valid). Dan untuk hasil tanggapan pendidik mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kriteria (sangat praktis), peserta didik nilai rata-rata 91,1% dengan kriteria (sangat praktis). Hasil belajar peserta didik meningkat dengan nilai rata rata siswa melebihi KKM dengan rata-rata nilai 90-100 maka dapat di lihat bahwa perkembangan hasil belajar peserta didik menggunakan LKPD berbasis digital berkembang sesuai harapan. Keefektifan LKPD berbasis digital pada materi sejarah di kelas IV SD yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik hal ini dibuktikan dengan nilai peserta didik yang telah diuji dengan menggunakan LKPD berbasis digital yang dikembangkan.

Kata Kunci :Lkpd, Digital, Materi Sejarah

^{1*}Cut Marlini, Safrina Junita
Safriaalda369@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of digital-based LKPD on historical materials in class IV SDN 72 Banda Aceh. The research method used is the research and development method. With the ADDIE development research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research produces digital-based LKPD products that have gone through the LKPD development process based on the ADDIE model. The subjects in this study were validators, educators, and students. The average rating generated from product validation is, material experts get an average score of 92.5% with criteria (very valid), linguists average value 87.5% with criteria (very valid), design experts average value average 90% with criteria (very valid). And for the results of the teacher's response to get an average score of 86% with criteria (very practical), students average value 91.1% with criteria (very practical). Student learning outcomes increase with the average value of students exceeding the KKM with an average value of 90-100, it can be seen that the development of student learning outcomes using digital-based LKPD is developing as expected. The effectiveness of digital-based LKPD on historical materials in grade IV SD that was developed has good quality, this is evidenced by the value of students who have been tested using the developed digital-based LKPD.

Keywords: Lkpd, Digital, Historical Materials

PENDAHULUAN

Semakin pesat pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin gencar pula upaya pendidikan yang harus dilakukan pada era milineal seperti sekarang. Pendidikan merupakan sebuah proses akademik yang bertujuan meningkatkan rasa dari nilai sosial, budaya, moral atau agama pembelajar. Penerapan kurikulum 2013 yang mencantumkan tema-tema, subtema dan pembelajaran setiap pertemuan, pembelajaran berdasarkan tema ini mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan memilih tema tertentu, oleh karena itu mata pelajaran tetaplah ada dalam pembelajaran tematik seperti halnya. Mata pelajaran IPS. muatan pembelajaran IPS yang memiliki sejarah yang sebenarnya merupakan kegiatan yang ada di kehidupan kita sehari-hari. IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran IPS di SD adalah menanamkan kesadaran akan posisi individu, baik dalam kapasitasnya sebagai pribadi maupun sebagai anggota komunitas. Pembelajaran IPS hendaknya disajikan dengan situasi yang menyenangkan dan menggunakan berbagai pendekatan, media dan sumber belajar yang bervariasi, karena IPS terutama pembelajaran tentang sejarah menjadi pembelajaran penting bagi siswa. Namun pada kenyataannya, guru mengajar IPS dengan persiapan yang kurang matang karena bingung dalam membuat LKPD yang kreatif dan menarik bagi murid.

LKPD suatu perangkat pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Lembar kerja peserta didik adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Trianto, 2012:222). LKPD dapat membantu siswa belajar secara terarah dan dapat dijadikan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

LKPD yang sudah disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang akan dicapai yang dilengkapi dengan arahan dan pertanyaan yang terstruktur dengan tujuan agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri. (Andi Prastowo, 2014:204). Oleh karena itu, di dalam LKPD terdapat materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Penggunaan LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan LKPD dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar khususnya kelas IV terdapat materi sejarah yang dianggap sedikit sulit untuk dipahami oleh beberapa peserta didik hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru SD kelas IV yang menyatakan bahwa LKPD yang sering digunakan untuk materi sejarah di sekolah memiliki kekurangan, yaitu kualitas yang kurang baik dan halaman rawan sobek dan belum menggunakan LKPD yang menarik pada proses pembelajaran, guru hanya memberikan LKPD berbentuk selembar kertas dan gambar LKPD tidak berwarna dan LKPD tersebut LKPD copyan sehingga pembelajaran dan penggunaan LKPD tersebut dirasa masih terdapat kelemahan diantaranya tidak menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, banyak peserta didik diantaranya tidak menyelesaikan tugas

LKPD yang digunakan di sekolah tersebut juga memiliki isi yang lebih menekankan pada pertanyaan, pengisian soal tanpa menjelaskan bagaimana materi pembelajarannya terlebih dahulu dalam LKPD, proses yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan jawaban dari pertanyaan yang masih berupa kegiatan yang kurang mengembangkan peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif sehingga membuat peserta didik tersebut mengakibatkan cenderung merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan LKPD yang digunakan kurang bervariasi atau kurang menarik. LKPD yang dapat dinilai menarik apabila sesuai dengan aspek dan kriteria yang telah ditentukan. Guru kelas IV ibu juga mengatakan bahwa disekolah belum menggunakan LKPD Berbasis Digital.

LKPD Berbasis Digital merupakan salah satu solusi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, LKPD Berbasis Digital juga dapat menampilkan gambar yang berwarna dan video tentang materi. Sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Adanya pengembangan LKPD berbasis Digital ini diharapkan dapat memberi kemudahan kepada peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan aplikasi-aplikasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan manfaat dalam bidang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development disingkat dengan R&D (penelitian pengembangan) dengan model ADDIE. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah LKPD Digital. Model desain instruksional ADDIE (Analysis-Desain-Develop-Implement- Evaluate).

Instrumen pengumpulan yang digunakan ini adalah lembar validasi dan tesl .Subjek uji coba pada penelitian adalah uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, dan angket validasi di berikan kepada peserta didik dan tes uji coba oleh peserta didik di SD Negeri 72 Kota Banda Aceh. Lembar validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan dan kpraktisan LKPD berbasis digital pada materi sejarah, lembar validasi ini akan diisi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain LKPD berbasis digital.Soal diberikan kepada peserta didik kelas IV menggunakan LKPD berbasis digital. Tes berisi soal untuk mengukur keefektifan hasil belajar materi sejarah. Bentuk instrument berupa soal jumlah 10 soal.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu :

Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban mendalam dari responden

dalam hal ini adalah guru kelas IV SDN 72 Banda Aceh Hal spesifik yang dimaksudkan adalah mengenai LKPD pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran, khususnya untuk untuk kelas IV di SDN 72 Banda Aceh

Lembar Angket

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah lembar validasi. Dimana instrumen lembar validasi penilaian LKPD berbasis digital pada materi sejarah diberikan kepada ahli, guru, dan peserta didik untuk mendapatkan data, setelah mendapatkan data, peneliti menganalisis informasi yang didapat melalui lembar validasi

Tes

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa pengumpulam data dengan menggunakan tes dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada subjek (peserta didik) untuk dijawab. Teknik pengumpulan data berupa tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis Digital Pada Materi Sejarah di kelas IV SDN 72 Banda Aceh yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari LKPD yang sudah divalidasi. Hasil yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki LKPD.

Kevalidan

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan angket penilaian, yang digunakan untuk menganalisis kevalidan LKPD. Menggunakan angket dengan penskoran yang digunakan dalam penilaian validasi ahli sebagai berikut:

Tabel. 3.5. Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Kriteria
1	Sangat tidak sesuai
2	Tidak sesuai
3	Sesuai
4	Sangat sesuai

(Asyati Febliza & Zul Afdal, 2015)

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus Anas Sudijono (2006 :14) berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Dalam pengkonversian skor kevalidan produk, digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel. 3.6. Kriteria Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kriteria Validasi
85,01% - 100,00%	sangat valid
70,01% - 85,01%	Valid
50,01% - 70,00%	Kurang valid
01,00% - 50,00%	tidak valid

(Sa'dun Akbar, 2013)

Keperaktisan

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan angket respons peserta didik dan guru yang digunakan untuk menganalisis respon peserta didik dan guru di SDN 72 Banda Aceh dan mengukur persentase respons peserta didik dan guru terhadap materi sejarah. Penskoran yang digunakan dalam penilaian respons peserta didik dan guru sebagai berikut:

Tabel 3.7. Kriteria Kperaktisan

Skor	Kriteria
5	Sangat Praktis
4	Praktis
3	Cukup Praktis
2	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Praktis

(Dewi Ayu Sulistyningrum 2017: 154-166.)

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus Anas Sudijono (2006 :14) berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Dalam pengkonversian skor kevalidan produk, digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel. 3.8. Kriteria Kepraktisan

Nilai	Kriteria
81% - 100%	sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	tidak Praktis
0% - 20%	sangat tidak Praktis

Suharsimi Arikunto, (2010:35)

Keefektifan

Data keefektifan LKPD berbasis digital pada materi sejarah di kelas IV SDN 72 Banda Aceh di ukur menggunakan instrumen tes. Tes tersebut akan dilakukan diakhir pembelajaran setelah menggunakan LKPD digital. Nilai yang didapatkan kemudian digunakan sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar peserta didik secara menyeluruh. Menurut Erman (2013:11), "Seorang peserta didik (individual) disebut telah tuntas dalam belajar, bila peserta didik telah mencapai daya serap 75% dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80%". Dengan demikian, ketuntasan belajar suatu kelas apabila belum mencapai 80% perlu diadakan remedial. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal menurut Simang, Efendi, & Ggramusu (2006) digunakan rumus: Daya serap individu peserta didik

$$1. \text{ DSI} = \frac{\text{Skor yang di peroleh peserta didik}}{\text{Skor maksimasl}} \times 100\%$$

2. Ketentuan Belajar Klasikal

$$\text{KBK} = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang mendapatkan nilai } >75}{\sum \text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Keterangan:

DSI = Daya Serap Individu

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar peserta didik dinyatakan berhasil jika nilai peserta didik \geq nilai KKM (75) dan ketuntasan belajar klasikal mencapai persentase \geq 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis (Analysis)

a. Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan LKPD berbasis digital pada materi sejarah kelas IV di SD Negeri 72 Banda Aceh ini berdasarkan wawancara dengan ibu Irmawati, S.Pd, pada pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 72 Banda Aceh belum menggunakan LKPD berbasis digital. LKPD yang sering digunakan di sekolah adalah LKPD selebar kertas yang rawan sobek dan gambar LKPD tidak berwarna dan LKPD tersebut LKPD copyan sehingga pembelajaran dan penggunaan LKPD tersebut dirasa masih terdapat kelemahan diantaranya tidak menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, banyak peserta didik diantaranya tidak menyelesaikan tugas. LKPD yang digunakan di sekolah tersebut juga memiliki isi yang lebih menekankan pada pertanyaan, pengisian soal tanpa menjelaskan bagaimana materi pembelajarannya terlebih dahulu dalam LKPD.

2. *Perancangan (Desain)*

Pada tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini peneliti merancang LKPD berbasis digital pada materi sejarah yang akan dikembangkan. Ada beberapa langkah pada perancangan ini, diantaranya: (1). Pemilihan referensi, (2). penyusunan kompetensi dasar, (3). Mengumpulkan gambar animasi, (4). Penyusunan Video animasi menggunakan Apk Kine Master, (5). Penyusunan desain dan fitur LKPD menggunakan words, (6). LKPD di save ke PDF, (7). LKPD di desain menggunakan liveworksheet. Dalam pembuatan LKPD berbasis Digital adalah sebagai berikut: Pengumpulan dan pemilihan referensi adalah: (1) Kemendikbud, 2013. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema 5 Pahlawanku. (Buku Guru: Kelas IV SD). Jakarta: Kemendikbud. (2) Kemendikbud, 2013. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema 5 Pahlawanku. (Buku Siswa : Kelas IV SD). Jakarta: Kemendikbud:

1. Pemilihan KD

IPS

Kompetensi Dasar

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.



2. Gambar animasi



4. Mendesain LKPD dengan Words



3. Mengedit video menggunakan Kinemaster



5. Mendesain Petunjuk LKPD

1. Membaca doa sebelum dan sesudah mengerjakan LKPD
2. Peserta didik menonton video yang tersedia
3. Membaca cerita kerajaan
4. Kerjakan dengan jujur dan bertanggung jawab
5. Jawaban diisi langsung pada LKPD



6. Mendesain KD

Kompetensi Dasar

3.4 mengidentifikasi kerajaan hindu , budha dan islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan hindhu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini

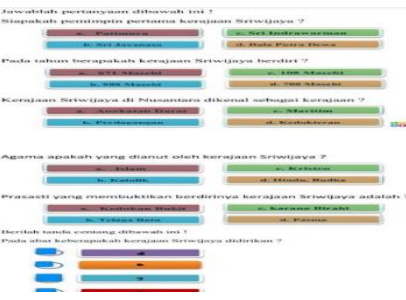
7. Mendesain Indikator



8. Mendesain Tujuan pembelajaran



10. Soal



9. Materi Vidio Animasi

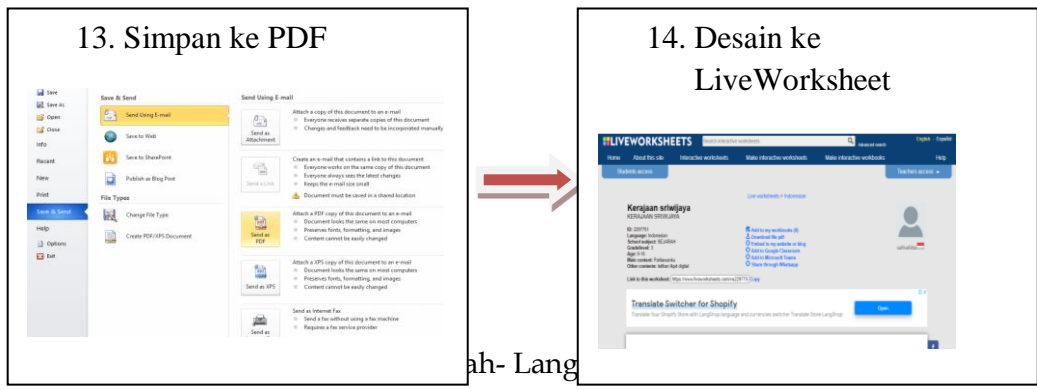


11. Soal Cerita



12. Soal Mencocokkan





3. Hasil Pengembangan (Development)
 a. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.1. Data Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Materi LKPD	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	4
	2. Isi sesuai dengan kurikulum	3
	3. LKPD sesuai dengan buku tematik	4
	4. Kebenaran konsep / materi	4
	5. Kesesuai urutan materi	4
	6. LKPD yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
	7. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indicator	4
	8. Interaktivitas (stimulus dan respon)	3
	9. Kelengkapan informasi	4
	10. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu	4
Jumlah		37
Rata-Rata		92,5

Kriteria	Sangat Valid
-----------------	--------------

Berdasarkan data dalam tabel 4.1 dapat diketahui bahwa kualitas materi sejarah yang telah di validasi oleh ahli materi (guru) menunjukkan skor rata-rata 92,5. Dengan demikian materi sejarah menunjukkan kriteria “sangat valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.2. Data Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Bahasa	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	3
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional peserta didik	3
	3. Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif	4
	4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3
	5. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4
	6. Kalimat yang digunakan sederhana	3
	7. Keterbacaan istilah yang mudah dilihat dan dipahami	3
	8. Kemampuan mendorong berpikir kritis. Meningkatkan motivasi belajar	4
	9. Konsistensi penggunaan simbol dan	4

	ikon yang disajikan pada LKPD digital	
	10. Ketepatan struktur kalimat yang digunakan pada LKPD digital	4
Jumlah		35
Rata-Rata		87,5
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan data dari tabel 4.2 yaitu hasil validasi mengenai bahasa yang digunakan dalam LKPD berbasis digital diperoleh kriteria penilaian bahasa secara keseluruhan dengan skor rata-rata 87,5 sehingga jika dilihat dari LKPD berbasis digital materi sejarah menunjukkan kriteria “sangat valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Desain

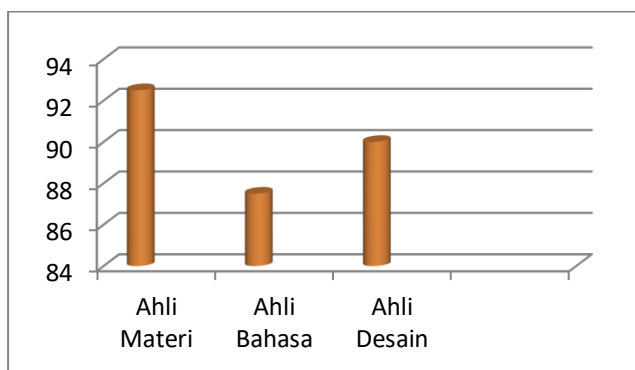
Tabel 4.3. Data Validasi Ahli Desain

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Desaian	1. Penggunaan warna dalam LKPD jelas	4
	2. LKPD Digital jelas dan mudah dipahami	4
	3. Kemenarikan desain pada LKPD digital	4
	4. Warna yang digunakan menarik perhatian peserta didik	3
	5. Kesesuaian gambar, video dan konsep	4
	6. Kesesuaian pengguna font (jenis dan ukuran)	3
	7. Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	3

	8. Ketepatan ukuran gambar dan video	3
	9. Ketepatan warna gambar dan video	4
	10. LKPD yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut aktif dalam pembelajaran	4
Jumlah		36
Rata-Rata		90
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan data dari tabel 4.3 yaitu hasil validasi mengenai desain yang digunakan dalam LKPD berbasis digital diperoleh kriteria penilaian desain secara keseluruhan dengan skor rata-rata 90 sehingga jika dilihat dari LKPD berbasis digital materi sejarah menunjukkan kriteria “sangat valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis data hasil validasi LKPD berbasis digital didasari pada hasil rata-rata hasil validasi ahli bahasa, ahli desain dan ahli materi. Berikut adalah grafik penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh semua validator:



Gambar 4.3 Grafik hasil ahli validator

Tabel 4. 4 Hasil Revisi LKPD Bebas digital

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p style="text-align: center;">Teks Bantukan Kerajaan Sriwijaya</p>  <p style="text-align: center;">Faktor penyebab runtuhnya Kerajaan Sriwijaya. Lantas, apa saja penyebab runtuhnya Kerajaan Sriwijaya mencapai titik kejayaan pada masa kepemimpinan Balaputradewa sebagai raja</p> <p style="text-align: center;">LIVEWORKSHEETS</p> <p>kesepuluh. Setelah sepeninggalan Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mengalami kemunduran dan menyebabkan kerajaan besar ini runtuh. Ada beberapa penyebab runtuhnya Sriwijaya di antaranya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Letak Kota Palembang Semakin Jauh dari Laut 2. Berkurangnya Kapal Dagang 3. Kondisi ekonomi Kerajaan Sriwijaya yang semakin memburuk 4. Serangan dari Kerajaan Lain, Melihat kondisi militer Kerajaan Sriwijaya yang semakin memburuk, banyak kerajaan lain yang menyerang Sriwijaya, salah satunya serangan dari Raja Teguh Darmawangsa. Pada tahun 990 M, Raja Teguh Darmawangsa menyerang wilayah Kerajaan Sriwijaya bagian selatan. <p>Ayo amatilah tek cerita diatas dan bacalah dengan seksama, tuliskan hasil pemahaman membaca cerita runtuhnya kerajaan Sriwijaya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya adalah? Jawab : 2. Siapakah raja pemimpin runtuhnya kerajaan Sriwijaya ? Jawab : 3. Pada tahun berapakah serangan raja Teguh Darmawangsa menyerang wilayah kerajaan Sriwijaya ? Jawab : <p style="text-align: center;">Warna font terlalu berwarna warni</p>	<p style="text-align: center;">Teks Bantukan Kerajaan Sriwijaya</p>  <p style="text-align: center;">Faktor penyebab runtuhnya Kerajaan Sriwijaya. Lantas, apa saja penyebab runtuhnya Kerajaan Sriwijaya mencapai titik kejayaan pada masa kepemimpinan Balaputradewa sebagai raja</p> <p style="text-align: center;">LIVEWORKSHEETS</p> <p>kesepuluh. Setelah sepeninggalan Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mengalami kemunduran dan menyebabkan kerajaan besar ini runtuh. Ada beberapa penyebab runtuhnya Sriwijaya di antaranya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Letak Kota Palembang Semakin Jauh dari Laut 2. Berkurangnya Kapal Dagang 3. Kondisi ekonomi Kerajaan Sriwijaya yang semakin memburuk 4. Serangan dari Kerajaan Lain, Melihat kondisi militer Kerajaan Sriwijaya yang semakin memburuk, banyak kerajaan lain yang menyerang Sriwijaya, salah satunya serangan dari Raja Teguh Darmawangsa. Pada tahun 990 M, Raja Teguh Darmawangsa menyerang wilayah Kerajaan Sriwijaya bagian selatan. <p>Ayo amatilah tek cerita diatas dan bacalah dengan seksama, tuliskan hasil pemahaman membaca cerita runtuhnya kerajaan Sriwijaya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya adalah? Jawab : 2. Siapakah raja pemimpin runtuhnya kerajaan Sriwijaya ? Jawab : 3. Pada tahun berapakah serangan raja Teguh Darmawangsa menyerang wilayah kerajaan Sriwijaya ? Jawab : <p style="text-align: center;">Warna font sudah diperbaiki</p>

Gambar 4.4 Hasil Revisi LKPD Bebas digital

4. Implementasi (Uji Coba LKPD)

a. Hasil Respon Peserta Didik

Angket validasi diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan LKPD berbasis digital pada materi sejarah. Pelaksanaan validasi dikukan pada pada 05 Oktober 2021. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh peserta didik di paparkan sebagai berikut

NO	Nama siswa	Jumlah	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1.	AA	40	88,8	Sangat Praktis
2.	AM	41	91,1	Sangat Praktis
3.	MJ	41	91,1	Sangat Praktis
4.	NA	41	91,1	Sangat Praktis
5.	RK	39	86,6	Sangat Praktis
6.	IZ	41	91,1	Sangat Praktis
7.	DF	41	91,1	Sangat Praktis
8.	AC	38	84,4	Sangat Praktis

9.	SS	39	86,6	Sangat Praktis
10.	DH	40	88,8	Sangat Praktis

Berdasarkan data dari tabel 4.5 dapat diketahui bahwa kualitas LKPD berbasis digital pada materi sejarah yang telah di uji coba validasi kepada peserta didik di peroleh penilaian secara keseluruhan dengan skor rata rata 84,4 - 91,1 sehingga di lihat dari LKPD berbasis digital pada materi sejarah menunjukkan kriteria "Sangat Praktis" digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

b. Hasil Respon Guru (Praktisi)

Ahli praktisi yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Nafsiah, S.Pd.I. Pelaksanaan validasi dilakukan pada 24 Agustus 2021. Berdasarkan angket yang telah diisi ahli materi dipaparkan sebagai berikut:

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Praktis	1. LKPD mudah dioperasikan / digunakan	4
	2. Petunjuk penggunaan LKPD jelas	4
	3. Siswa merasa senang menggunakan LKPD digital	5
	4. Pengoprasian LKPD digital dapat digunakan diberbagai situasi lingkungan (ruang kelas, rumah, dan lain-lain)	5
	5. Siswa paham dan jelas terhadap penyajian materi yang terdapat dalam LKPD digital	4
	6. Tujuan pembelajaran tercapai menggunakan LKPD Digital	4
	7. LKPD Digital mudah dan jelas dari segi materi	4
	8. Pembelajaran menggunakan LKPD	5

	digital menyenangkan dan menarik	
	9. LKPD digital dapat digunakan dengan praktis	3
	10. Kemenarikan LKPD digital dapat digunakan dalam berbagai keadaan	5
Jumlah		43
Rata-Rata		86
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan data dari tabel 4.3 dapat diketahui bahwa kualitas LKPD berbasis digital pada materi sejarah yang telah di validasi oleh ahli praktisi diperoleh kriteria penilaian secara keseluruhan dengan skor rata-rata 86 sehingga jika dilihat dari LKPD berbasis digital materi sejarah menunjukkan kriteria “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Keefektifan Hasil Belajar Peserta Didik

NO	Nama siswa	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	AA	100	✓	
2.	AM	90	✓	
3.	MJ	90	✓	
4.	NA	100	✓	
5.	RK	100	✓	
6.	IZ	90	✓	
7.	DF	90	✓	
8.	AC	90	✓	
9.	SS	90	✓	
10.	DH	100	✓	

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis digital dan menjawab soal dapat dilihat dari tabel 4.7 diatas menunjukkan seluruh peserta didik mendapat skor rata-rata 90-100 dengan hasil tuntas. Hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil perhitungan

ketuntasan belajar hasil belajar klasikal adalah termasuk dalam kategori tuntas, karena standar ketuntasan secara klasikal 75%

5. *Evaluasi*

Berdasarkan tahapan pengembangan, LKPD berbasis digital perlu dievaluasi akan tetapi pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan jenis kesalahan, komentar dan saran serta masukan yang diberikan oleh tiap-tiap validator dalam pengembangan LKPD berbasis digital. Hasil validasi serta dapat diperoleh jumlah keseluruhan 90 sehingga dalam hal ini jika dilihat dari Kualitas LKPD berbasis digital maka, di kategorikan “sangat sesuai” digunakan dalam proses pembelajaran untuk kelas IV SD.

Tahapan ujicoba produk dilakukan peneliti pada peserta didik dan pendidik kelas IV SDN 72 Kota Banda Aceh untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hasil yang dapat di peroleh jumlah keseluruhan dari Pendidik adalah 86 sehingga dalam hal ini jika dilihat dari Kualitas LKPD berbasis digital maka, di kategorikan “sangat praktis” dan untuk peserta didik jumlah keseluruhan yang di peroleh nilai rata-rata 84,4 – 91,1 maka di kategorikan “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran untuk kelas IV SD.

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis digital dan menjawab soal menunjukkan seluruh peserta didik mendapatkan skor rata-rata 90-100 dengan hasil tuntas. Maka LKPD berbasis digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

6. *Pembahasan*

Penilaian ahli validasi terhadap aspek penyajian materi pembelajaran menunjukkan skor kevalidan 92,5 Skor kevalidan tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan telah sesuai dilihat dari segi pembelajaran. Segi pembelajaran tersebut meliputi kejelasan tujuan pembelajaran serta alur yang terdapat dalam pembelajaran, dapat menarik perhatian dalam proses pembelajaran dan mengajar serta memberikan motivasi kepada peserta didik. Pemberian fasilitas belajar serta pemberian sumber referensi untuk pembelajaran dalam rangka mendapatkan pengetahuan yang baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran LKPD berbasis digital ini juga disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan standar kompetensi.

Berdasarkan penilaian ahli validator terhadap aspek bahasa menunjukkan skor kevalidan 87,5. Skor kevalidan tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan sesuai jika dilihat dari segi bahasa, segi bahasa tersebut meliputi ketepatan

bahasa yang digunakan dalam LKPD berbasis digital sesuai dengan yang dijelaskan Jean Piaget menyatakan bahwa bahasa bukanlah suatu ciri ilmiah yang terpisah, melainkan salah satu diantara beberapa kemampuan yang berasal dari kematangan kognitif, perkembangan bahasa anak saling berkaitan dengan kegiatan anak, serta kejadian yang mereka alami melalui alat indra pendengaran.

Penilaian ahli validasi terhadap aspek desain menunjukkan skor kevalidan 90. Skor kevalidan tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis digital yang dikembangkan telah sesuai dan dilihat dari segi jika dilihat dari segi kesesuaian warna, tampilan, background, pemilihan font, spasi, gambar serta video animasi pembelajaran yang telah digunakan dalam LKPD berbasis digital. LKPD yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik serta peserta didik tidak merasa bosan dan ikut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Untuk menarik perhatian peserta didik LKPD harus memiliki tampilan yang bagus dengan materi yang disajikan sesuai dengan materi. LKPD berbasis digital serta perlu diperhatikan jenis tulisan agar peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan validasi dari guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan LKPD berbasis digital yaitu, untuk validasi guru memperoleh nilai rata-rata 86, sedangkan untuk peserta didik memperoleh nilai validasi dengan skor rata-rata 91,1. Maka menunjukkan dengan kriteria "sangat praktis" digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 72 Banda Aceh Dalam tahap uji coba untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di berikan tes. Dari hasil tes tersebut maka dapat dilihat nilai hasil belajar peserta didik. Berdasarkan nilai tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata anak melebihi KKM dengan rata-rata nilai 90-100, maka dapat dilihat bahwa perkembangan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis digital sesuai harapan. Hal ini juga membuktikan bahwa LKPD berbasis digital memiliki kualitas yang baik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk yang berhasil dikembangkan ini berupa LKPD berbasis digital materi sejarah. Setelah melalui tahap validasi dari ahli dibidangnya dan validasi kepada peserta didik dan guru, serta uji coba yang dilakukan pada LKPD berbasis ini dinyatakan "sangat layak" sehingga tidak perlu revisi kembali.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan dalam produk LKPD berbasis digital pada materi sejarah ini adalah: Telah mengembangkan LKPD berbasis digital pada materi

sejarah untuk peserta didik kelas IV SD, Rata-rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk yaitu, ahli materi mendapatkan rata-rata 92,5 dengan kriteria (Sangat Valid), ahli desain mendapatkan rata-rata 90 dengan kriteria (Sangat Valid), ahli bahasa mendapatkan rata-rata 87,5 dengan kriteria (Sangat Valid) dan respon peserta didik mendapatkan rata-rata 91,1 dengan kriteria (sangat praktis) dan untuk respon pendidik/ guru Mendapatkan rata-rata 86 dengan kriteria (Sangat Praktis). Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis digital pada materi sejarah dinyatakan sangat valid dan praktik. LKPD berbasis digital pada materi sejarah tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan hasil belajar peserta didik meningkat dengan nilai rata rata peserta didik melebihi KKM dengan rata-rata nilai 90-100, maka dapat di lihat bahwa perkembangan hasil belajar peserta didik menggunakan LKPD berbasis digital berkembang sesuai harapan.

Saran

Penelitian dan pengembangan LKPD berbasis digital masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh LKPD berbasis digital yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan LKPD berbasis digital dengan materi yang lainnya sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap LKPD berbasis digital agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menerapkan LKPD berbasis digital dalam pembelajaran

Daftar Pustaka

Anas Sudijono, 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Andi Prastowo, 2014, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, menciptakan*

Pargito, 2010. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Universitas Lampung:
Program Pasca Sarjana Pendidikan IPS

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto, 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Surabaya. Kencanas