

## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Tema Benda di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar

Miftakhul Firdaus<sup>a,1\*</sup>, Nury Yuniasih<sup>a,2</sup>, Siti Halimatus Sakdiah<sup>a,3</sup>, Hestiningtyas Yuli Pratiwi<sup>a,4</sup>  
Duran Core Bima<sup>a,4</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

<sup>1</sup> miftakhulfirdaus95@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 19 Desember 2023;

Revised: 2 Januari 2024;

Accepted: 12 Januari 2024.

Katakata kunci:

Lembar Kerja Peserta

Didik;

Pembelajaran Tematik;

Peserta Didik;

Sekolah Dasar.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar LKPD yang menarik untuk peserta didik. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahap, tetapi pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementation (implementasi). Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menganalisis data hasil validasi melalui perhitungan rata-rata. Teknik analisis data untuk kelayakan LKPD ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi dan ahli bahan ajar, serta untuk kepraktisan LKPD ditentukan melalui analisis uji coba responden peserta didik. Hasil pengembangan ini didapatkan hasil penilaian uji kelayakan dan kemenarikan. Hasil penilaian kelayakan diperoleh nilai “baik” dengan nilai rata-rata presentase 72,9% dari ahli materi dan 86,5% dari ahli bahan ajar dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian kpraktisan mendapatkan respon “sangat baik” saat uji coba terbatas dengan nilai rata-rata prosentase 86,8% dari peserta didik kelas III SDN Bakalan Krajan 2. Dengan demikian, LKPD interaktif ini layak dan Praktis digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu khususnya tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda kelas III SD.

### ABSTRACT

*The Development of Interactive Student Worksheets on the Theme "Objects Around Us" Subtheme "Changes in the States of Matter" in Elementary Schools. This research aims to produce interesting LKPD teaching materials for students. This development research adapts the ADDIE development model which consists of 5 stages, but this development only reaches the implementation stage. The data analysis technique used in this development is analyzing validation data through average calculations. Data analysis techniques for the feasibility of LKPD are determined through analysis of validation results from material experts and teaching material experts, and the practicality of LKPD is determined through analysis of student respondents' trials. The results of this development were the results of feasibility and attractiveness test assessments. The results of the feasibility assessment obtained a "good" score with an average percentage score of 72.9% from material experts and 86.5% from teaching materials experts in the "very good" category. The results of the practicality assessment received a response of "very good" during limited trials with an average percentage score of 86.8% from class III students at SDN Bakalan Krajan 2. Thus, this interactive worksheet is feasible and practical for use in integrated thematic learning, especially the object theme. around me sub-theme of changes in the form of objects in class III elementary school.*

Copyright © 2024 (Miftakhul Firdaus, dkk) All Right Reserved

How to Cite : Firdaus, M., Yuniasih, N., Sakdiah, S. H., Pratiwi, H. Y., & Bima, D. C. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Tema Benda di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 41–46. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v4i1.2406>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

---

## Pendahuluan

Saat ini beberapa Negara termasuk Indonesia diserang suatu wabah penyakit yang diakibatkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah Covid-19 (Coronavirus Diseases-19). Konsekuensi kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan pendidikan dalam keadaan darurat Penyebaran penyakit coronavirus (Covid-19) telah menyebabkan perubahan pada sistem pengajaran. Administrator sekolah, peserta didik, orang tua dan tentunya guru harus bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau online, di Indonesia sistem seperti ini biasa disebut dengan e-learning atau pembelajaran online atau pembelajaran online. Selain itu, karena pembelajaran jarak jauh, peserta didik dituntut untuk belajar lebih mandiri (Wahyono, 2020).

Realitas pendidikan di lapangan, banyak pendidik yang menggunakan bahan ajar konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa merencanakan atau menyiapkan sendiri. Resiko yang dimungkinkan menggunakan bahan ajar konvensional adalah kurangnya kontekstual dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bentuk-bentuk bahan ajar konvensional seperti; buku teks yang diperjualbelikan di toko-toko buku, buku sumbangan dari pemerintah, dan LKPD dari Pemerintah. Magdalena (2020), berpendapat bahwa bahan ajar yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik. Karena, bahan ajar yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus dapat mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Bakalan Krajan 2 Kec. Sukun Kota Malang bahan ajar yang digunakan adalah buku tematik peserta didik. Harapan pendidikan saat ini dimana (Pamungkas & Sukarman, 2020) mengemukakan sekalipun peserta didik ada dirumah, pendidik harus tetap memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar harus tetap berlanjut, serta menuntut pendidik untuk merancang media pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media online.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Guru Kelas III SDN Bakalan Krajan 2 Kec. Sukun Kota Malang peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran tema 3 subtema 3. Saat proses pembelajaran jarak jauh, pada materi tersebut peserta didik kesulitan dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran yang ada di buku tematik peserta didik, sehingga guru perlu menjelaskan langkah-langkah mengerjakan secara berulang-ulang, sedangkan penjelasan ulang sangat minim karena pembelajaran daring (pembelajaran jarak jauh). Oleh karena itu, guru kelas III SDN Bakalan Krajan 2 Kec. Sukun Kota Malang memerlukan bahan ajar yang menarik dan dapat menunjang peserta didik lebih lagi belajar secara mandiri sebagai media mengembangkan proses pembelajaran untuk ketercapaian proses pembelajaran dengan memperhatikan tema pembelajaran dan efisiensi waktu.

Pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan bahan ajar yang tidak cukup hanya bahan ajar yang bersifat konvensional. Bahan ajar yang bersifat konvensional merupakan bahan ajar yang tinggal pakai tanpa membuat atau merancang bahan ajar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Merancang bahan ajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. seperti pendapat Deviana & Sulistyani (2021) guru memerlukan adanya bahan ajar penunjang dalam mempersiapkan, menyusun, dan mengembangkan, bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu bahan ajar bagi peserta didik yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan perkembangan kognitif peserta didik, yaitu LKPD berbasis pembelajaran interaktif.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran interaktif pada tema 3 subtema 3 kelas III SD. LKPD yang akan dikembangkan adalah bahan ajar sebagai pendamping peserta didik untuk memahami materi belajar serta mendukung peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun rasa ingin tahu peserta didik terhadap pengetahuan. Pengembangan tersebut, berjudul "Pengembangan LKPD Interaktif pada Tema Benda di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda Kelas III SD".

Tujuan dari pengembangan tersebut, meliputi untuk mengetahui proses mengembangkan produk LKPD interaktif pada tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda Kelas III SD, mengetahui kelayakan produk LKPD interaktif pada tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda Kelas III SD, dan mengetahui kepraktisan LKPD interaktif pada tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda dalam pembelajaran Kelas III SD.

## Metode

Pengembangan LKPD interaktif ini, menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, dan implementation. Pengembangan ini hanya sampai tahap implementation, karena pada pengembangan ini hanya bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, kelayakan dan kepraktisan LKPD pada tema Benda di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar responden. Lembar validasi berupa penilaian yang diisi oleh ahli materi dan bahan ajar, Sedangkan lembar responden berupa kuesioner yang diisi oleh peserta didik kelas III SD. Teknik analisis data untuk kelayakan LKPD ditentukan melalui analisis rerata hasil validasi ahli materi, ahli bahan ajar, dan uji coba responden peserta didik.

## Hasil dan pembahasan

Hasil penilaian kualitas LKPD secara keseluruhan yang telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah dinilai oleh peserta didik kelas III SDN Bakalan Krajan 2. Penilaian LKPD interaktif secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Akhir Kualitas LKPD Interaktif

No	Penilaian Kualitas Media	Persentase
1	Ahli Materi	72,9%
2	Ahli Bahan Ajar	86,5%
3	Kelompok Kecil Peserta Didik Kelas III	86,8%
Rata-rata Persentase		82%

(Sumber: Data Penelitian Diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 1. LKPD interaktif setelah melalui beberapa tahapan mulai dari validasi ahli materi mendapatkan presentase 72,9% dalam kategori “Baik”, validasi ahli bahan ajar mendapatkan presentase 86,5% dalam kategori “Sangat Baik”, dan penilaian uji coba terbatas oleh peserta didik kelas III SDN Bakalan Krajan 2 mendapatkan presentase 86,8 % dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata penilaian secara keseluruhan mendapatkan presentase 82% dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga LKPD interaktif dapat dipergunakan dalam pembelajaran tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda kelas III semester I. Penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar juga dilakukan oleh beberapa ahli, serta para ahli juga melakukan validasi untuk melihat kelayakan dari produk yang dihasilkan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh lioba dkk (2021) menunjukkan E-LKPD berbasis aplikasi liveworksheets pada materi volume bangun ruang layak dan menarik digunakan. Selain itu peneliti yang dilakukan oleh Amalia dkk (2022) hasil penelitiannya menunjukkan adanya kevalidan LKPD interatif yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk (2021) juga menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan setelah dilakukan validasi mendapatkan hasil valid dan layak digunakan. Berdasarkan beberapa peneliti tersebut membuktikan bahwa proses validasi bahan ajar untuk menentukan kelayakan sebelum digunakan merupakan bagian penting dari pengembangan kurikulum dan pendidikan yang berkualitas. Banyak ahli pendidikan yang menekankan pentingnya validasi dalam pengembangan bahan ajar.

Hasil validasi LKPD interaktif menjadi acuan pengembang dalam merevisi produk sebelum melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik. Berdasarkan kritikan dan saran, adapun hasil revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Revisi Produk oleh Ahli Materi dan Bahan Ajar

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Indikator Matematika belum menggunakan KKO	Indikator Matematika sudah menggunakan KKO
Tujuan belum memperhatikan KKO	Tujuan sudah memperhatikan KKO
Setiap pembelajaran belum terdapat tujuan yang akan dicapai	Setiap pembelajaran sudah terdapat tujuan yang akan dicapai
Setiap pembelajaran belum terdapat tujuan yang akan dicapai	Setiap pembelajaran sudah terdapat tujuan yang akan dicapai
Setiap pembelajaran belum terdapat peta konsep materi yang akan dicapai	Setiap pembelajaran sudah terdapat peta konsep materi yang akan dicapai
Penulisan sumber gambar berada di tengah bawah gambar	Penulisan sumber gambar berada di pojok kiri bawah gambar
Belum terdapat petunjuk mengerjakan soal	Sudah terdapat petunjuk mengerjakan soal
Format penggunaan <i>font &amp; size</i> belum konsisten atau masih berubah-ubah	Format penggunaan <i>font &amp; size</i> sudah konsisten atau tetap
LKPD masih ada yang <i>copy paste</i> dari buku peserta didik	Semua isi LKPD sudah direvisi sesuai dengan produk yang diharapkan
Sifat interaktif LKPD belum menonjol	Sifat interaktif LKPD diperlihatkan melalui dialog LKPD dengan peserta didik dan tokoh yang ada di dalam LKPD

(Sumber: Data Penelitian Diolah, 2021)

Hasil dari revisi oleh ahli digunakan pengembang untuk memperbaiki produk. Kepraktisan bahan ajar LKPD interaktif tema benda disekitarku subtema perubahan wujud benda dapat diketahui dari hasil penilaian respon peserta didik pada uji terbatas LKPD setelah uji validasi. Berdasarkan LKPD yang telah dikembangkan menggunakan pendekatan model pembelajaran interaktif, tampilan yang menarik sesuai dengan perkembangan usia peserta didik dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dan mandiri, maka menghasilkan bahan ajar “LKPD Interaktif” dikategorikan layak digunakan. Sasaran LKPD interaktif adalah peserta didik kelas III SD. LKPD ini dikemas dengan tampilan menarik dan terdapat tokoh yang bercerita tentang materi, mengajak peserta didik untuk aktif belajar, dan merintah peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

LKPD dengan tampilan menarik dapat mengurangi kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran (Ani & Lazulva, 2020). Visualisasi yang menarik dan penggunaan tokoh cerita atau ilustrasi dapat membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan contoh konkret, sehingga memudahkan pemahaman (Akbar dkk, 2023). Instruksi yang jelas dan terstruktur serta aktivitas yang dirancang secara interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengurangi kebingungan (Heryana dkk, 2023). Selain itu, tampilan yang menarik dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih tertarik untuk terus belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, LKPD yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat yang efektif dalam mengatasi hambatan belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran (Pebriani dkk, 2022).

Kelebihan LKPD interaktif di atas merupakan hasil dari analisis pengembang pada saat uji coba terbatas. Kelebihan LKPD untuk point ke 1 bisa dikatakan, karena pada saat uji coba terbatas, peserta didik tidak mendapatkan penjelasan dari pengembang. Kelebihan point ke 2 bisa dikatakan, karena pada saat uji coba, peserta didik merasa senang mempelajari LKPD dan semua peserta didik dengan jumlah 15 peserta didik menjawab “menarik untuk saya” pada aspek penggunaan warna dan ilustrasi saat mengisi lembar responden peserta didik. Kelebihan point ke 3 bisa dikatakan, karena peserta didik merasa berinteraksi dengan tokoh yang ada dalam LKPD interaktif. Kelebihan point ke 4 bisa dikatakan, karena pada saat uji coba, peserta didik belajar dan mencari pengetahuan sendiri sesuai dengan materi dalam LKPD.

Kelebihan LKPD interaktif menurut beberapa peneliti yaitu: mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi melalui berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen, dan bermain peran (Toyibah dkk, 2024). LKPD ini juga memfasilitasi pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa untuk mengikuti petunjuk dan kegiatan secara mandiri, sehingga mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Mulyani & Farida, 2020). Selain itu, LKPD interaktif memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti permainan edukatif, kuis, dan simulasi, yang membantu siswa memahami materi dari berbagai sudut pandang. Keterlibatan aktif dalam kegiatan-kegiatan ini meningkatkan retensi informasi, membantu siswa mengingat dan memahami materi lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif. Selain itu, LKPD interaktif mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui tugas-tugas yang menantang dan mendorong pemecahan masalah (Zulfa, 2023). Umpan balik langsung yang diberikan dalam beberapa LKPD interaktif membantu siswa mengetahui dan memperbaiki kesalahan dengan segera. Terakhir, LKPD interaktif yang dirancang dengan baik membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif (Triyani dkk, 2024).

## Simpulan

Pengembangan ini menghasilkan LKPD interaktif tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda untuk kelas III SD dengan prosedur pengembangan yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE, tetapi hanya sampai tahap implementation. Berdasarkan hasil penilain yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai “Baik” dengan nilai rata-rata presentase 72,9%, dan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli bahan ajar memperoleh nilai “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata presentase 86,5%. Berdasarkan hasil uji validasi LKPD interaktif dapat dinyatakan “Layak” dalam penggunaannya. uji coba terbatas pada peserta didik kelas III SDN Bakalan Krajan 2 yang memperoleh nilai “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata presentase 86,8% dengan kategori “Sangat Baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, mendapat kesimpulan respon yang baik dari peserta didik kelas III, sehingga LKPD interaktif dapat dikatakan “Praktis” dalam penggunaannya.

## Referensi

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., ... & Junaidi, S. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). Desain dan uji coba LKPD Interaktif dengan pendekatan scaffolding pada materi hidrolisis garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87-105.
- Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan e-Modul matematika HOTS berorientasi kearifan lokal daerah di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 158-172.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 94-104.
- Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahrani, S. S. T., Nurlaila, M. P., ... & Kom, M. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Lioba, T., Yuniasih, N., & Nita, C. I. R. (2021, November). Pengembangan e-lkpd berbasis aplikasi liveworksheets pada materi volume bangun ruang kelas V SDN Kebonsari 4 Malang Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 307-313).
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Mulyani, S., & Farida, F. (2020). Pengembangan LKPD berorientasi eksperimen dalam pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 89-102.

- 
- NF, I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153-8162.
- Pamungkas, D. E., & Sukarman, S. (2020). Transformasi Dunia Pendidikan Di Sekolah Dasar Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 211-219.
- Pebriani, N. P. I., Putrayasa, I. B., & Margunayasa, I. G. (2022). Pengembangan E-LKPD berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA tema 8 kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 76-89.
- Suharsono, S., & Handayani, S. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Dalam Pembelajaran Online. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 121-126.
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024). Pengembangan e-lkpd matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa smp. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 34-52.
- Toyibah, T., Sari, Y. Y., & Irdalisa, I. (2024). Pengembangan LKPD berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), 31-45.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal pendidikan profesi guru*, 1(1), 51-65.
- Zulfa, N. D. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Proyek Pemanfaatan Limbah Cair Tahu Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.