

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TERPADU SEKOLAH DASAR

Lita Sasmita¹, Mahdin²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu, Indonesia

e-mail : litasasmita94@gmail.com, yapismahdin@gmail.com

(Naskah Masuk : 29 Desember 2023, diterima untuk diterbitkan : 31 Desember 2023)

Abstrak: Salah satu unsur eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan adalah model pengembangan *Rowntree* dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil uji coba, ahli media, memberikan nilai 83,42% dengan kriteria “baik”, ahli desain menilai produk yang dibuat dengan persentase 81,76% dengan kriteria “baik”, dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 86,78% dengan kriteria “baik”. Berdasarkan pada hasil validasi dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi menunjukkan bahwa produk layak untuk diuji cobakan. Pada evaluasi produk skala perorangan dengan responden 3 orang siswa diperoleh rata-rata persentase 87,69% dengan kriteria “baik sekali”. Kemudian dilakukan evaluasi skala kecil dengan responden 6 orang siswa diperoleh rata-rata persentase 87,23% dengan kriteria “baik sekali”. Selanjutnya dilakukan evaluasi produk skala besar dengan responden 25 orang siswa diperoleh rata-rata persentase 80,9% dengan kriteria “baik sekali”.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik;

Abstract: One external element that can influence the success of the learning process is the use of open materials. The aim of this research is to develop Teaching Materials for Student Worksheets (LKPD) in Integrated Social Sciences Subjects for Class V Elementary Schools. The type of research used is *Research and Development* (R&D) research. The model used is the *Rowntree* development model with data collection techniques in the form of questionnaires. Research data were analyzed using a percentage formula. From the test results, media experts gave a score of 83.42% with "good" criteria, design experts assessed the product made with a percentage of 81.76% with "good" criteria, and material experts rated the product made with a percentage of 86.78 % with "good" criteria. Based on validation results from media experts, design experts and material experts, it shows that the product is suitable for testing. In the individual scale product evaluation with 3 students as respondents, an average percentage of 87.69% was obtained with the criteria "very good". Then a small-scale evaluation was carried out with 6 students as respondents, obtaining an average percentage of 87.23% with the criteria "very good". Next, a large-scale product evaluation was carried out with 25 student respondents, obtaining an average percentage of 80.9% with the criteria "very good".

Keywords: Student; Worksheets;

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) . (Junindra, Fitri, Putri, Nasti, & Erita, 2021) Menjelaskan bahwa “unsur eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar dan mengajar adalah bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, juga subjek pembelajaran itu sendiri”.

Bahan ajar disini diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disiapkan dan digunakan guru untuk membantu melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar dikatakan sebagai materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar ini sendiri dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Salah satu contoh dari bahan ajar cetak Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Dewi, Karma, & Hakim, 2023).

LKPD adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai” (Aulia, Tahir, & Indraswati, 2023). Penggunaan LKPD memungkinkan guru mengajar lebih optimal, memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, memberi penguatan, serta melatih siswa memecahkan masalah. Dengan mengembangkan LKPD diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Dari data awal yang didapat kurikulum yang digunakan di lokasi penelitian adalah kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka Belajar baru diterapkan pada tahun 2023 dan mata pelajaran yang akan diteliti adalah mata pelajaran IPS Terpadu dikarenakan bahan ajar untuk mata pelajaran ini masih terbatas baru berupa buku cetak yang mana dirasa masih kurang memberikan materi dan latihan-latihan soal. Kurangnya sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran tersebut membuat kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga dirasa perlu untuk mengembangkan bahan ajar LKPD pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas V

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Supriyaddin, Prayudi, & Putra, 2023)”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar LKPD yang berisi materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word 2019*, dan *Adobe Illustrator CC 2014*. Dalam penelitian ini, subjek yang akan digunakan untuk menguji cobakan produk penelitian adalah: Penilaian produk, subjeknya adalah ahli desain, ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan karena untuk memastikan produk ini sudah layak atau belum untuk digunakan oleh siswa. Setelah validasi oleh ahli desain, ahli isi, dan ahli media, kemudian dilakukan evaluasi orang per orang (3 orang siswa), evaluasi kelompok kecil (6 orang siswa), dan uji lapangan (25 orang siswa).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket yaitu daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan persepsi sesuai dengan permintaan pengguna. Adapun cara menganalisis data tersebut adalah:

- a. Angket diisi oleh responden (siswa), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019), sebagai berikut:
 - 1) Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
 - 2) Skor Ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x

Menghitung presentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat (Sugiyono, 2019) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} 100\%$$

Keterangan

p = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

n = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Hasilnya disesuaikan dengan kriteria dengan Penghitungan Persentase untuk skala empat

Tabel 1. Penentuan dengan Penghitungan

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	-4	-A	
86-100	4	A	Baik sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10 -55	1	D	Kurang

Tabel 2. Range Skor Hasil Presentasi Validasi Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Rowntree dengan harapan agar dapat menghasilkan produk yang layak digunakan oleh siswa. Model pengembangan Rowntree tersebut memiliki tiga tahap yaitu: 1) Tahap Perencanaan; 2) Tahap persiapan penulisan (Pengembangan); dan 3) Tahap Penulisan dan Penyuntingan (Evaluasi).

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti telah melakukan perumusan tujuan umum dan khusus, menyusun garis besar isi, menentukan media, merencanakan pendukung belajar dan memperpertimbangkan bahan ajar yang ada.

b. Tahap Persiapan Penulisan (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mempertimbangkan sumber-sumber yang digunakan dan hambatanya, mengurutkan ide atau gagasan, menentukan contoh-contoh yang terkait, menentukan gambar atau grafis, dan menentukan peralatan yang dibutuhkan.

c. Tahap penulisan dan penyuntingan (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti membuat draf, melengkapi draf dan menyuntingnya, dan melakukan uji coba dan perbaikan bahan ajar.

a. Evaluasi (Validasi) Ahli

Berdasarkan evaluasi ahli, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. rata-rata persentase

Ahli	Skor	Presentase	Kategori
Media	578	83,42%	Baik
Desain	736	81,76%	Baik
Materi	1215	86,78%	Baik

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Dalam validasi produk ini peneliti mendapatkan masukan-masukan untuk dapat dijadikan dasar dalam perbaikan atau revisi produk.

1) Validasi ahli media

Validasi produk oleh ahli media dilakukan pada hari Senin tanggal 06 November 2023 dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 7 pernyataan adalah 578 dan rata-rata nya adalah 83,42 Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli media adalah 83,42% dengan kriteria baik.

2) Validasi ahli desain

Validasi produk oleh ahli desain dilakukan pada hari Kamis tanggal 09 November 2023 dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai dari 9 pernyataan adalah 736 dan rata-rata nya adalah 81,76. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli desain adalah 81,76% dengan kriteria "Baik".

3) Validasi ahli materi

Validasi produk oleh ahli materi dilakukan pada hari Jum'at tanggal

01Desember 2023 dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 14 pernyataan adalah 1215 dan rata-rata nya adalah 86,78. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli materi adalah 86,78% dengan kriteria “Baik Sekali”.

4) Hasil Pengembangan Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah bahan ajar berbasis cetak pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas V SD yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Setelah proses Revisi sesuai dengan rekomendasi saat uji coba, maka bahan ajar ini telah siap dipakai.

4. KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah LKPD mata pelajaran IPS kelas V yang dirancang sesuai dengan silabus. Dalam mengembangkan bahan ajar LKPD ini peneliti telah melakukan prosedur atau tahapan sesuai dengan model yang dipakai yaitu model Rowntree yang terdiri dari tiga tahap antara lain: pertama tahap perencanaan, kedua tahap persiapan penulisan, dan yang ketiga tahap penulisan dan penyuntingan.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan yang sesuai dengan model Tessmer yaitu, Uji validasi expert review yang dilakukan sebanyak 3 tahap. Hasil validasi dari (ahli media/ bahan ajar, ahli desain, dan ahli materi) dengan hasil presentase masing-masing adalah 83,42%, 81,78%, dan 86,78% dengan kriteria sangat valid.

Hasil evaluasi skala perorangan (one-to-one) mendapatkan hasil presentase 87,69% dengan predikat sangat baik, hasil evaluasi skala kecil (small group) mendapatkan hasil presentase 87,23% dengan predikat sangat baik, dan Hasil evaluasi skala besar (field test) mendapatkan hasil presentase 80,9% dengan predikat sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan bahan ajar LKPD mata pelajaran IPS, maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk LKPD mata pelajaran IPS Terpadu ini “Baik” untuk digunakan di lapangan karena sudah tergolong baik dan layak sebagai bahan ajar siswa dan diterapkan oleh penggunaanya di kelas VII dengan kelebihan LKPD ini lebih menarik untuk dijadikan bahan ajar, penggunaan segi huruf dibuat jelas, dilengkapi dengan gambar yang terlihat jelas, siswa dapat belajar mandiri dan lebih aktif lagi pada bagian evaluasi banyak sekali latihan soal untuk mengasah kemampuan siswa. Kekurangan LKPD ini dikembangkan hanya dengan satu semester, serta referensi yang terkait terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N., Tahir, M., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis POE (Predict Observe Explain) Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 2 Lendang Kunyit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 647–653. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1294>
- Dewi, S. Y. S., Karma, I. N., & Hakim, M. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Light Up Cergam Dengan Pendekatan Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1961–1968. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5910>
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan

- PKN Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 130–135. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.282>