

## Pengembangan LKPD Eleketonik Berbasis *Higher Order Thinking Skills* ( HOTS) Tema 8

### Subtema 3 Pembelajaran 4 Untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

#### Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Yohanasonyangaku\*, Iskandar Ladamay , NuryYuniasih  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
[ngakuyohana@gmail.com](mailto:ngakuyohana@gmail.com) \*

**Abstract:** *One of the causes of the lack of use of LKPD has not motivated students in the learning process. This is because the LKPD used is less attractive, less effective and considered not optimal, thus causing students to be less motivated to use the available LKPD. The worksheets used only contain black and white writings, not many pictures and the questions presented do not interest students to work on the teaching materials used by teachers still have many weaknesses, therefore teachers need to develop teaching materials that utilize technology namely the Electronic Student Student Worksheet (E-LKPD) which aims to make the learning atmosphere more fun. This study aims to determine the validity, feasibility, practicality and attractiveness. This research is a development research that uses the ADDIE model. The analysis used in the Electronic LKPD teaching materials are quantitative and qualitative. The results of the study were based on the feasibility aspect by 92% media experts and 93% material experts with the "feasible" criteria. The practical aspect of the teacher response questionnaire is 94% and the student response questionnaire is 81% with the criteria of "very practical". The aspect of effectiveness with the average value obtained from the results of the pree test and post test used by the N-Gain formula with an average value of 76 with the criterion of "high". Based on these results, the Electronic LKPD teaching materials can be used in learning because they have met the criteria of being feasible, practical and effective.*

**Key Words:** Development, Electronic LKPD Media, Based on Higher Order Thinking Skill (HOTS)

**Abstrak:** Salah satu penyebab kurang penggunaan LKPD belum memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan LKPD yang digunakan kurang menarik, kurang efektif dan dianggap belum maksimal, sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi menggunakan LKPD yang sudah tersedia. LKPD yang digunakan hanya berisikan tulisan-tulisan hitam putih, tidak banyak gambar dan soal-soal yang disajikan tidak menarik minat siswa untuk mengerjakan bahan ajar yang digunakan oleh guru masih memiliki banyak kelemahan, oleh sebab itu guru perlu melakukan pengembangan berupa bahan ajar yang memanfaatkan teknologi yaitu Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang bertujuan membentuk suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kelayakan, kepraktisan dan kemenarikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Analisis yang digunakan dalam bahan ajar LKPD Elektronik yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berdasarkan aspek kelayakan oleh ahli media 92% dan ahli materi 93% dengan kriteria "layak". Aspek kepraktisan angket respon guru 94% dan angket respon siswa 81% dengan kriteria "sangat praktis". Aspek keefektifan dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil pree test dan post test yang digunakan dengan rumus N-Gain dengan nilai rata-rata 76 dengan kriteria "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar LKPD Elektronik dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria layak, praktis dan efektif.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media LKPD Elektronik, Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

## Pendahuluan

Kebijakan Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menghendaki pada peserta didik dalam menggunakan pendekatan tematik. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Prastowo, 2015). Pelaksanaan kurikulum 2013 untuk SD/MI dikembangkan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif mencari dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara keilmuan secara holistik, bermakna dan valid. Salah satu cara menimplementasikan pendekatan saintifik dikelas yaitu dengan mengemas materi pembelajaran dengan bentuk LKPD. (Abdul Majid., 2014).

LKPD adalah bahan ajar cetak yang berupa lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk tugas dalam pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. (Prastowo, 2015).

Proses belajar mengajar disekolah dasar selain guru yang memegang peran penting, adanya bahan ajar juga sangat mendukung dalam proses pembelajaran sehingga bisa terlaksana dengan baik. Bahan ajar yang sering digunakan siswa disekolah adalah buku siswa saja, karena harganya yang murah dan mudah ditemukan. Banyak guru yang membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) hanya sebagai pelengkap rencana pelaksanaan pembelajaran tanpa memperhatikan proses belajarnya peserta didik, sehingga bahan ajar yang digunakan masih kurang efektif (Prastowo, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang ada di sekolah, penggunaan LKPD belum memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan LKPD yang digunakan kurang menarik, kurang efektif dan dianggap belum maksimal, sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi menggunakan LKPD yang sudah tersedia. LKPD yang digunakan hanya berisikan tulisan-tulisan hitam putih, tidak banyak gambar dan soal-soal yang disajikan tidak menarik minat siswa untuk mengerjakan bahan ajar yang digunakan oleh guru masih memiliki banyak kelemahan, oleh sebab itu guru perlu melakukan pengembangan berupa bahan ajar yang memanfaatkan teknologi yaitu Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang bertujuan membentuk suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (suparman, 2019).

Keunggulan E-LKPD dalam pembelajaran tematik berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk siswa kelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar yang dalam tahap operasional konkret dengan menggunakan E-LKPD dapat berfungsi sebagai multimedia interaktif. Dengan E-LKPD, siswa tidak lagi merasa jenuh karena belajar dan mengerjakan latihan soal menjadi lebih menyenangkan. Keunggulan dengan E-LKPD adalah kegiatan siswa tidak monoton karena siswa dilatih berpikir tingkat tinggi yang akan merangsang siswa tersebut untuk menginterpretasi, menganalisa informasi yang diperoleh pada akhirnya siswa akan mampu memecahkan masalah.

Temuan yang didapat peneliti terhadap guru kelas IV SDN Bandungrejosari 1 secara umum, LKPD yang tersedia di SDN BBandungrejosari 1 hanya berasal dari buku tema pegangan guru dan buku siswa. Tampilan LKPD dianggap masih sederhana didesain tanpa ada visual gambar, menggunakan kertas yang buram dan gambar yang terdapat dalam LKPD

berwarna hitam putih sehingga kurang menarik bagi siswa untuk mempelajari dan mengerjakannya.

## Metode

Penelitian pengembangan bahan ajar LKPD Elektronik berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 4 Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar ini menggunakan pendekatan *Research and Development*. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah tahapan yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) Penelitian ini memberikan pengembangan produk bahan ajar berupa LKPD Elektronik berbasis HOTS tema 8 subtema 3 pembelajaran 4 yang ditujukan kepada sampel yaitu siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Instrumen pengumpulan data berupa tes (*pre-test* dan *post-test*), angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

## Hasil dan pembahasan

Identifikasi potensi dan masalah yaitu berdasarkan observasi awal di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang melalui wawancara wali kelas di dapatkan informasi bahwa kurang menariknya bahan ajar yang digunakan oleh guru karena hanya tersedia LKPD cetak sehingga siswa menjadi jenuh, terutama pada pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 ini. Berdasarkan wawancara maka diperoleh identifikasi masalah yaitu sebagai berikut: (1) analisis kurikulum menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018 pembelajaran tematik; (2) siswa memiliki karakter kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (lingkungan rumah dan sekolah); (3) analisis pemanfaatan bahan ajar berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Berdasarkan identifikasi potensi dan masalah, peneliti dapat menentukan bahan ajar yang sesuai dan akan dikembangkan. (1) Pengumpulan Data. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa tes, angket dan dokumentasi. (2) Desain Produk. Penyusunan desain produk . diperlukan bahan ajar yang dapat membantu siswa agar bisa mengetahui materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 4; (a) Desain produk bahan ajar terdiri dari cover, prakata,daftar isi, KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, kegiatan berupa soal. (b) Alat yang digunakan untuk desain bahan ajar yaitu Perangkat Lunak yaitu *kisoft flipbook maker*

Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*development*), peneliti melakukan validasi kepada ahli Media dan ahli materi.

### 1. Validasi Desain

#### a) Validasi Media

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli Media. Angket tersebut terdiri atas lima aspek penilaian yaitu aspek tata letak, warna, gambar,sampul dan rekayasa perangkat lunak. Jawaban menggunakan skala dari satu

sampai empat. Data kuantitatif yaitu skor atau hasil yang diperoleh untuk menentukan kelayakan dari media, sedangkan data kualitatif yaitu berupa tanggapan yang diberikan oleh ahli media.

b) Validasi Materi

Penilaian ahli materi yaitu dengan menilai produk bahan ajar pada materi, yang terdiri atas empat aspek yaitu kelayakan relevansi materi, prngoganisian materi, latihan soal dan aspek bahasa. Data kuantitatif yaitu berupa skor atau hasil yang diperoleh untuk menentukan kelayakan dari media, sedangkan data kualitatif yaitu berupa tanggapan yang diberikan oleh ahli materi.

2. Revisi

Berdasarkan tanggapan oleh ahli media dan materi kategori kualitas media yang ditampilkan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator sehingga tidak memerlukan perbaikan.

3. Uji Coba Terbatas

Kegiatan uji coba terbatas di lakukan dengan melibatkan sampel 10 orang siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang yang dipilih dengan bantuan guru kelas. 10 siswa tersebut mengerjakan soal *pre-test* sebelum penggunaan bahan ajar LKPD Elektronik dan mengerjakan soal *post-test* setelah menggunakan bahan ajar LKPD Elektronik. Setelah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar LKPD Elektronik Berbasis *Higher Order Thinking Skills* ( HOTS) kelas IV di Sekolah Dasar.

Nama	Nilai		Rumus <i>N-Gain</i>		
	<i>Pree test</i>	<i>Pos test</i>	Skor <i>post test</i> – skor <i>pree test</i>	Skor ideal – skor <i>pree test</i>	<i>N-Gain</i>
HLP	40	100	60	60	100
NAS	50	80	30	50	60
RS	30	80	50	70	71
JAP	40	100	60	60	100
GCTP	20	90	70	80	87
RIP	50	70	20	60	50
YLCA	40	100	60	60	100
JMC	40	90	50	60	83
SAN	60	90	30	40	75
MA	40	100	60	60	100
Jumlah	410	900			826
<b>Rata- rata keseluruhan</b>	<b>41</b>	<b>90</b>			<b>83</b> <b>Kriteria tinggi</b>

4. Hasil Produk

Pada tahapan hasil akhir yaitu berupa produk bahan ajar LKPD Elektronik Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Tema 8 Suntema 3 Pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan di dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Kelayakan Media Video Animasi

Penilaian kelayakan bahan ajar LKPD Elektronik ini diberikan oleh ahli Media, ahli materi, bahasa, respon siswa, dan guru melalui lembar pengisian angket yang diberikan oleh peneliti. Setelah pengisian angket maka langkah selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria penilaian oleh masing-masing validator terhadap bahan ajar LKPD Elektronik Berbasis *Higher Order Thinking Skills* ( HOTS) kelas IV.

#### 1. Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kategori
Tata Letak	100%	Layak
Warna	100%	Layak
Gambar	75%	Layak
Sampul	87%	Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	100%	Layak
<b>Rata-rata penilaian ahli media</b>	<b>92%</b>	<b>Layak</b>

#### 2. Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kategori
Aspek Relevansi materi	100%	Layak
Aspek Pengorganisasian Materi	75%	Layak
Aspek Latihan Soal	75%	Layak
Aspek Bahasa	81%	Layak
<b>Rata-rata penilaian ahli Materi</b>	<b>83%</b>	<b>Layak</b>

#### 3. Angket Guru

Aspek	Skor	Kategori
Relevansi Materi	100%	Sangat Baik
Pengorganisasian materi	81%	Sangat Baik
Latihan Soal	75%	Sangat Baik
Bahasa	100%	Sangat Baik
<b>Rata-rata penilaian angket kepraktisan guru</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

#### 4. Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kejelasan penyampaian materi	3,9	4
2.	Sistematika penyampaian materi	3,2	4
3.	Kemenarikan penyampaian materi	3,8	4
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	3,2	4
5.	Kejelasan perumusan soal	3,9	4
6.	Variasi soal	3,2	4
7.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	3,8	4
8.	Kemenarikan gambar pada E – LKPD	3,8	4
9.	Kemudahan penggunaan E- LKPD	3,6	4
	Jumlah	32,4	40
	<b>Rata-rata penilaian terhadap keseluruhan aspek</b>		<b>81%</b>

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Bahan Ajar LKPD Elektronik Berbasis HOTS Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar dapat mengatasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran.

## Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2013). *Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Lingkungan Hijau*. 98–108.
- Akhiriyah, D. Y. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. 206–219.
- Anggoro, R. dan W. (2016). *Non-Tariff barriers and factors that influence*. *Jurnal Ilmu Ekonomi*. Vol.1, No.14.
- Anggraeni, D. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 01 Semarang*. *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar*. 194–205.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Arsyad., A. (2011). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2013a). *media pembelajaran*. jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2013b). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Davis, R. (2015). *industry 4.0: Digitalisation for productivity and growth, briefing for the european parliament (PE568.337)*. European Parliamentary Research service.
- Febriana, A. (2011a). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. *Jurnal Kependidikan Dasar*. 151–161.
- Febriana, A. (2011b). *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang”*. *Jurnal Kependidikan Dasar (Volume 1, No 2 Tahun 2011, h.154)*.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Ombak Dua.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21 st Century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.

- H, S. (2011). *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen: Penerbit: Kaukaba, Yogyakarta; Cetakan: Pertama, Februari 2011.*
- Hussin, A. A. (2018). *Education 4.9 Made simple: Ideas For Teaching. International Journal of Education & Literacy Studies, 6(3), 92-98.*
- Jibril, A. (2011). *jurus Kilat jago adofe flash, C.V Andi Offset, Yogyakarta,.*
- Jibril, Aaron. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash. Yogyakarta: Dunia Komputer.*
- Kagermann, H. (2014). *Chancen von industrie 4.0 nutzen , In T. Bauerhansl, M. ten Hompel & B. Vogel-Heuser, (Ed.). Industrie 4.0 in Produktion, Automatisierung und Logistik. Anwendungen Technolgien Migration. Wiesbaden: Springer. pp: 603-614.*
- Melinda, Vannisa Aviana, D. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. JINOTEP, Volume 3, Nomor 2, April 2017.*
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Mambuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.*
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta : Diva Press.*
- Ruminiati. (2010). *Implikasi Teori Sosiobiologis dan Budaya Patriakhi dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berbasis Gender. Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Sosiologi Pendidikan IPS SD pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Disampaikan dalam .*