|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Seminar Nasional PGSD UNIKAMA https://conference.unikama.ac.id/artikel/*** ***Vol. 5, November 2021*** |

**Seminar Nasional PGSD UNIKAMA**

**Universitas PGRIKanjuruhan Malang**

**Nyamik Rahayu Sesanti , Sri Rahayu, Marieta Primariasari**

*Nyamik@unikama.ac.id* *,**srisk@unikama.ac.id* *, marintatian1503@gmail.com*

***Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia***

marintatian1503@gmail.com

***Abstract :*** One of the learning tools that can be used by teachers is Student Worksheet (LKPD). LKPD contains short content with questions that are more interactive and contextual, interesting and can invite students to be more creative in their learning. LKPD can be designed and developed by the teacher themselves in accordance with the material to be delivered as a support in the implementation of learning and can help students independently find concepts and understand the material presented by the teacher so that they can achieve learning objectives

Through education, humans can acquire knowledge, skills, and improve their attitudes and behavior. Education has an important role in forming intelligent, capable, creative, faithful and noble human resources.

The attractiveness of the E-LKPD is in terms of activity sheets that higher orderthinking skills with the presence of a math scout code along with exercises and evaluation of questions. This study aims to develop learning media in increasing student interest in learning in grade III Elementary School. The main data from this study are (a) knowing the facilities owned by the school based on the results of interviews with the principal, (b) the teaching media used by teachers during learning based on interviews with classroom teachers, (c) students' interest in learning based on observations in class. when learning takes place. This research is a development research that uses the ADDIE model. Analysis used

E-LKPD is quantitative and qualitative. The results of the study based on the results of the feasibility by material experts of 78% with good categories, the results of feasibility by media experts of 86% being feasible, and the results of feasibility by linguists being 90% feasible. The practical aspect of the teacher's response questionnaire is 78%, and the practicality of the student response questionnaire is 68%. Based on these results, E-LKPD Thematic Learning Based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) can be used in learning because it has met the criteria of being feasible, practical and effective.

***Key Word : E-LKPD, Thematic,HOTS***

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Seminar Nasional PGSD UNIKAMA https://conference.unikama.ac.id/artikel/*** ***Vol. 5, November 2021*** |

***Abstrak :***Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah Lembar Kerja Siswa (LKPD). LKPD berisi konten singkat dengan pertanyaan-pertanyaan yang lebih interaktif dan kontekstual, menarik serta dapat mengajak siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajarannya. LKPD dapat dirancang dan dikembangkan oleh guru sendiri sesuai dengan materi yang akan disampaikan sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat membantu siswa secara mandiri menemukan konsep dan memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta meningkatkan sikap dan perilakunya. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap, kreatif, beriman dan berakhlak mulia.

 Daya tarik E-LKPD adalah dari segi lembar kegiatan yang meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan adanya kode matematika pramuka beserta latihan soal dan evaluasi soal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD. Data utama dari penelitian ini adalah (a) mengetahui fasilitas yang dimiliki sekolah berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, (b) media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran berdasarkan wawancara dengan guru kelas, (c) siswa minat belajar berdasarkan observasi di kelas. saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Analisis yang digunakanE-LKPD bersifat kuantitatif dan kualitatif. Hasil kajian berdasarkan hasil kelayakan oleh ahli materi sebesar 78% dengan kategori baik, hasil kelayakan oleh ahli media sebesar 86% layak, dan hasil kelayakan oleh ahli bahasa 90% layak. Aspek kepraktisan angket respon guru sebesar 78%, dan kepraktisan angket respon siswa sebesar 68%. Berdasarkan hasil tersebut, Pembelajaran Tematik E-LKPD Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria layak, praktis dan efektif.

***Kata Kunci : E-LKPD, Tematik,HOTS***

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Melalui pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan memperbaiki sikap serta tingkah lakunya. Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi peseta didik. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap, kreatif, beriman dan berakhlak mulia.

Dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dala proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan semestinya.

Memasuki abad 21 peserta didik dituntut agar mampu menguasai kecakapan yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*. Maka dari itu perlu adanya kegiatan pembelajaran yang mampu mekmberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna yang dapat membuat peserta didik mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Sulistyorini, 2018)

Dalam hal ini kemampuan berpikir yang harus dimiliki peserta didik adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill).*Dengan adanya *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yang dimiliki peserta didik dalam pemanfaatan literasi media dapat membantu mereka mengkonstruksi pesan media. Sedangkan *Middle Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik belum banyak dikembangkan. Pada MOTS ini mencakup dimensi proses berpikir menerapkan atau mengaplikasikan.

Kvisoft flipbook maker adalah software untuk membuat file PDF(Portable Document Format) menjadi halaman flash, tiap halaman PDF bisa di flip(bolak-balik) seperti buku sesungguhnya. Software ini akan mengkonversi file PDF seperti majalah online, e-surat kabar, katalog online, buku digital, dan publikasi lainnya untuk berbagi online.

Penggunaan sangat mudah untuk membuat flash yang realistis membalik halaman buku tanpa keterampilan pemrograman (Hidayatullah &Rakhmawati, 2016).

Cukup dengan 3 langkah mengimpor PDF/gambar/FLV, menyesuaikan gaya dan penerbitan, pengguna dapat mengkonversi PDF ke flash publikasi berbasis digital dengan antarmuka pengguna yang intuitif. Kvisoft Flipbook Maker dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Sedangkan keluaran atau outputdari softwareini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. Jadi bisa disimpulkan bahwa Kvisoft Flipbook Maker adalah sebuah media elektronik yang dapat menampilkan PDF dan foto menjadi lembaran flash bolak-balik.

**METODE**

Penelitian ini diterapkan dengan jenis penelitian pengembangan yang dimodifikasi dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2016:407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini sejalan dengan Gafur (2012:38) model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 komponen atau langkah yaitu:

1. Analisis (*Analysis*) meliputi: analisis kurikulum, analisis karakteristik guru SD, analisis karakteristik siswa SD, analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.
2. Desain (*Design*) meliputi: menentukan materi pembelajaran, media, evaluasi, dan sumber.
3. Pengembangan (*develop)* meliputi: memproduksi media sesuai desain yang telah dibuat dan merevisi media pada ahli media dan materi.
	1. Implementasi (*Implement*) dilakukan dengan ujicoba untuk mengetahui ketercapaian media yang telah dirancang untuk guru dan siswa
	2. Evaluasi (*Evaluate*) dilakukan melalui 2 tahap yaitu evaluasi formatif untuk mengetahui keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan evaluasi sumatif untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi.

 a.) Analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SDN Kebonsari 2 Kota Malang adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Pembelajaran yang dilakukan sudah menerapkan sistem tematik, sehingga mata pelajaran telah terpadu, setelah itu peneliti menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sesuai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

 b.) Analisis karakteristik guru SD di SDN Kebonsari 2 Kota Malang, saat pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah, model kooperatif sudah diterapkan, namun kurang maksimal. Guru hanya memperhatikan siswa yang pintar. Penggunaan media tidak disesuaikan dengan kondisi siswa yang heterogen, sehingga hanya siswa tertentu yang memahami dengan benar penggunaan media. Kreatifitas guru masih minim dalam hal media pembelajaran, karena guru lebih fokus pada materi yang disampaikan.

 c.) Analisis karakteristik siswa di SDN Kebonsari 2 Kota Malang, cara belajar siswa yang berbeda-beda mengakibatkan perbedaan pemahaman. Siswa kesulitan dalam pembelajaran. Siswa lebih tertarik ketika guru menampilkan media menggunakan LCD.

 d.) Analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih sederhana dengan menggunakan gambar maupun video, belum didesain menjadi media pembelajaran yang menarik perhartian siswa.

1. **Desain (*Design*)**

Desain yang dikembangkan sesuai pada materi tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 6 pada kelas III. Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan membuat materi yang menunjang tentang memahami arti lambang negara, menceritakan arti lambang negara dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, perencanaan materi di buat pada *Microsoft word* yang terdiri dari gambar, musik dan rekaman suara beserta kegiatan penunjang, soal, dan kunci jawaban. Tahap kedua, peneliti membuat instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, calon pengguna (guru), dan angket respon siswa.

1. **Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap ini tujuan yang perlu dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk memproduksi dan merevisi media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, langkah-langkah pengembangan meliputi:

a.) Memodifikasi media dalam proses pengerjaan atau memproduksi, peneliti memodifikasi media dengan menambahkan gambar,musik , background, dan interaktivitas media agar lebih menarik. Proses akhir dari memproduksi media yaitu *dicovert* menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, aplikasi ini mengubah file menjadi *Flipbook (Buku Digital).*

b.) Uji validasi desain, dilakukan dengan tujuan mengetahui kekurangan media. Validasi ini menghadirkan beberapa pakar yaitu ahli media dan ahli materi.

c.) Revisi produk, setelah media divalidasi dan hasilnya belum layak, maka peneliti harus melakukan revisi terhadap produknya. Media yang telah mendapatkan kategori layak maka media layak untuk diimplementasikan. Media yang telah mendapatkan kategori layak, terlebih dahulu diujicobakan kepada calon pengguna yaitu guru kelas III. Hasil respon yang mendapatkan kategori baik maka media siap diimplementasikan kepada siswa SD kelas III.

1. **Implementasi (*Implement*)**

Pada tahap ini peneliti mengujicobakan media di kelas III dengan bantuan guru, untuk mengetahui pembelajaran dengan media sudah layak atau belum layak saat pelaksaannya. Pada saat implementasi peneliti mengukur kepraktisan pengguna media dengan melihat hasil respon siswa yang didik pada angket.

**5. Evaluasi *(Evaluation)***

**A. Subjek Uji coba Penelitian Pengembangan**

Pada tahap ini peneliti mengujicobakan media di kelas III dengan bantuan guru, untuk mengetahui pembelajaran dengan media sudah layak atau belum layak saat pelaksaannya. Pada saat evaluasi peneliti mengukur keefektifan pengguna media dan media pembelajaran dengan melihat hasil dari lembar pretes dan posttest siswa yang dikerjakan oleh peserta didik.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dari peneliti dan pengetahuan ini melibatkan 3 (tiga) subjek uji coba sebagai berikut:

a. Subjek uji coba ahli materi

Subjek uji coba materi adalah ahli materi berjumlah 1 dosen pembelajaran Matematika SD, tujuannya sebagai subjek validator yang memberikan evaluasi berupa tanggapan dan komentar terhadap materi.

b. Subjek uji coba ahli media

Subjek uji coba ahli media adalah dosen yang berpengalaman dalam bidang media.

c. Subjek uji coba ahli bahasa

Subjek uji coba berprofesi sebagai dosen dimana berkompotensi dan berpengalaman terkait bahasa karena menjadi subjek validator.

d. Subjek pengguna media

1.Guru kelas III B SDN Kebonsari 2 Kota Malang sebanyak 1 orang

2. Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas III B SDN Kebonsari 2 Kota Malang

**B. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa saran perbaikan media interaktif oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan atau revisi media interaktif berbasis *Higher Order Thinking Skills* pada aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker***

Analisis data kuantitatif berupa skor penilaian oleh ahli media, ahli materi, calon pengguna, siswa yang telah diisi pada angket, dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Adapun bentuk skala untuk mempermudah responden berada diposisi manaterlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6 Skala *likert***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Pilihan jawaban | Nilai Skala |
| 1. | Sangat tidak baik | 1 |
| 2. | Tidak baik | 2 |
| 3. | Baik | 3 |
| 4. | Sangat baik | 4 |

**(Sugiyono, 2009:135)**

Apabila responden menyatakan sangat baik dalam kuisioner atau angket, maka jawaban responden tersebut bernilai 4, dan seterusnya hingga pada pilihan sangat tidak baik atau tidak setuju yang bernilai 1.

1. **Analisis kelayakan**

Presentasi kelayakan media didapat dari 2 validator yang terdiri dari: ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran komentar sebagai bahan perbaikan produk oleh peneliti. Data kuantitatif berupa hasil validasi dengan teknik perhitungan presentase kelayakan media. Fungsi perhitungan untk mengetahui peringkat nilai akhir setiap butir yang bersangkutan. Perhitungan presentase kelayakan media menggunakan metode yang di contohkan oleh (Sugiyono, 2009: 419).

Setelah seluruh presentase kelayakan dihitung untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan, menggunakan tabel yang dicontohkan sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Presentase Kelayakan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase Pencapaian** | **Interprestasi** |
| 76% - 100% | Layak |
| 56% -75% | Cukup layak |
| 40% - 55% | Kurang layak |
| 0-39% | Tidak layak |

**(Arikunto, 20**

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui rentan nilai hasil penilaian akan mendapatkan kategori layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Hasil penilaian dapat diketahui setelah semua nilai skor terhitung dengan menggunakan rumus.

1. **Analisis kepraktisan**

Menghitung rata-rata skor untuk menentukan kepraktisan media interaktif, dari respon calon pengguna (guru) dan respon siswa, cara penghitungannya sama seperti analisis kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Presentase Kelayakan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase (%)** | **Kriteria Kualitatif** |
|  |  |
| 80% - 100% | Sangat Baik |
|  |  |
| 66% -79% | Baik |
|  |  |
| 40% - 55% | Kurang Baik |
|  |  |
| 0-39% | Gagal |

**(Arikunto, 2009:245)**

Berdasarkan tabel tersebut, hasil penilaian yang dilakukan guru maupun siswa memiliki rentanan nilai sesuai tabel. Apabila nilai atau skor terdapat pada rentan 80% - 100% maka dapat dikategorikan sangat baik dan seterusnya.

**Hasil dan Pembahasan**

 Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Tematik dikembangkan dengan menggunakan medel pengembangan ADDIE. Pengembangan desai awal produk pada penelitian ini, peneliti menjabarkan tahap penelitian sesuai dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yakni sebagai berikut:

1. **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan beberapa kegiatan, diantaranya ialah melakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa SD, analisis media dan pemanfaatanya dalam pembelajaran di SDN Kebonsari 2 Kota Malang Berikut ini akan dijelaskan secara rinci.

Analisis kurikulum dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pihak sekolah. Hasil wawancara diketahui SDN Kebonsari 2 Kota Malang menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Pembelajaran yang dilakukan telah menerapkan sistem pembelajaran tematik. Dalam penelitian ini materi tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 6 yang terdapat tiga muatan mata pelajaran fokus pada Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 3 Pembelajaran 6 yang telah disampaikan.

Analisis karakteristik siswa kelas III SDN Kebonsari 2 Kota Malang dalam pembelajaran matematika berdasarkan observasi dan hasil wawancara bersama beberapa siswa sebagai berikut:

1. Siswa memiliki karakter suka bermain dilingkungan sekitar (lingkungan rumah dan sekolah).
2. Siswa memiliki wawasan yang cukup baik tentang memahami lambang pancasila,rambu-rambu lalu lintas, lambang gerakan pramuka beserta penerapannya dalam kegiatan sehari-hari
3. Siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran karena kurang menariknya sumber belajar dan lembar kegiatan peserta didik yang ada yang ada.

Analisis lembar kegiatan peserta didik dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, buku pendamping dan lembar kegiatan peserta didik yang digunakan kurang menarik dan cenderung mirip dengan buku pegangan siswa. Variasi soal yang tersedia tidak jauh berbeda dengan soal yang terdapat pada buku tema siswa. Selain itu, buku pendamping tidak berorientasi pada siswa sehingga kegiatan siswa kurang maksimal dan siswa tidak dapat belajar secara aktif.

**B. Penilaian Keefektifan Bahan Ajar (E-LKPD) Tematik**

**Tabel 4. 3 Nilai Pretes dan Post tes**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | **Nilai** | **Rumus N-Gain** | **N-Gain** |
| **Pre-Test** | **Pos-Test** | **Skor post -****test- Skor****pre-test** | **Skor ideal -****Skor pre-****test** |
|  |  |  |  |  |  |
| **ARA** | 70 | 85 | 15 | 30 | 50 |
| **AA** | 75 | 90 | 15 | 25 | 60 |
| **ADR** | 60 | 90 | 30 | 40 | 75 |
| **AK** | 60 | 90 | 30 | 40 | 75 |
| **FAA** | 70 | 85 | 15 | 30 | 50 |
| **MAO** | 55 | 90 | 35 | 45 | 70 |
| **MJA** | 60 | 85 | 25 | 40 | 60 |
| **RUA** |  70 |  100 |  30 |  30 |  10 |
| **RDA** |  70 |  90 |  20 |  30 |  60 |
| **PAM** |  70 |  90 |  20 |  30 |  60 |
| **Jumlah** |  |  |  |  |  |
|  | **650** | **965** |  |  | **570** |
| **Rata-rata** |  |  |  |  | **57 %** |
| **keseluruhan** | **65** | **96,5** |  |  | **Kriteria** |
|  |  |  |  |  | **Cukup** |
|  |  |  |  |  | **Baik** |

Lembar Pretest diberikan pada saat peneliti akan menyampaikan materi dengan berbantuan produk kvisoft dan lembar Post test diberikan sesudah siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh peneliti, berikut tabel hasil pretest dan post test E-LKPD Tematik berbasis *Higher Order Thinking Skills.*

Dari tabel 4.3. Penilaian angket pretest dan post tes dengan *presentase* 57% dengan kriteria cukup baik . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik (E-LKPD ) Tematik menggunakan aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* ini cukup baikdan cukup efektif digunakan untuk siswa kelas III B SDN Kebonsari 2Malang namun soal latihan dan soal evaluasi didalam elektronik lembar kerja peserta didik perlu direvisi dan disesuaikan dengan tingkat dan kisi-kisi soal pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

**C. Pembahasan Produk**

Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *Higher Order Thinking Skills* untuk siswa kelas III SD mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) yang dipaparkan dalam 3 aspek yaitu:

**1.Kelayakan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thinking Skills***

Elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *Higher Order Thinking Skills* untuk siswa kelas III SD diketahui kelayakannya sesuai tahap pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik yaitu memproduksi bahan ajar dan melakukan validasi kepada ahli bahan ajar dan materi. Dilakukan proses validasi ahli materi,ahli media dan ahli bahasa serta uji coba lapangan. Dari hasil uji kevalidan bahan ajar dan materi buku pendamping mendapatkan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi, E-LKPD memperoleh presentase 78% , hasil validasi media memperoleh presentase 86 %, dan ahli bahasa memperoleh presentase 90%. Dari hasil validasi tersebut, Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thingking Skills* untuk kelas III SD dapat dikatakan valid dan layak digunakan untuk siswa sebagai penunjang pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dilakukan (Ningrum, Gusti Kristia, dkk . 2020) didalam jurnal penelitiannya Hasil validasi ahli LKPD pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar Kota Bengkulu pada tahap 1 mendapat rata-rata skor sebesar 79,29, sedangkan pada validasi LKPD tahap 2 rata-rata skor sebesar 89,47. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD sudah layak untuk digunakan.

**2. Kepraktisan Kelayakan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thinking Skills***

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thinking Skills* dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian kepraktisan elektronik lembar kerja peserta didik diperoleh dari penilaian praktisi yaitu guru dan siswa. Hasil dari uji kepraktisan buku pendamping diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Hasil penilaian angket respon guru mendapat presentase 78% dalam kategori “Praktis”, sedangkan hasil dari angket respon siswa mendapatkan persentase 68% dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa elektronik lembar kerja peserta didik telah memenuhi kepraktisan. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulistyorini,Sri dkk .2018. didalam Jurnal Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Dan Literasi Siswa SD Di Kota Semarang (4) Persentase respon guru 95% (sangat positif) dan persentase respon siswa secara klasikal 93% (sangat positif).

**3.Keefektifan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thinking Skills***

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thinking Skills* dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap evaluasi model pengembangan ADDIE. Dari hasil uji keefektifan, dengan adanya elektronik lembar kerja peserta didikcukup mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi. Pada analisis keefektifan, peneliti menggunakan uji normalized gain (N-Gain) untuk mengetahui peningkataan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan elektronik lembar kerja peserta didik berbasis Middle Order Thingking Skills . Pada uji N-Gain, mendapatkan hasil 57% dengan kategori “cukup baik”. Hal ini menunjukkan bahwa elektronik lembar kerja peserta didik cukup efektif dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan Berdasarkan kriteria kualitas elektronik lembar kerja peserta didik yang telah cukup terpenuhi, maka elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* telah memenuhi tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Maka elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *High Order Thingking Skills* yang dikembangkan adalah elektronik lembar kerja peserta didik yang layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran tematik. elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* dalam aplikasi *kvisoft flipbook maker* dan soft file elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *High Order Thingking Skills*disebarkan kepada guru wali kelas dan siswa kelas III B SD Negeri Kebonsari 2yang menjadi subyek uji coba dalam kelompok kecil.

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Higher Order Thingking Skills* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan E-LKPD yaitu merupakan bahan ajar berupa softwaredengan bantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dan *soft file* E-LKPD dalam bentuk pdf. sekaligus elektronik yang cukup efektif digunakan. E-LKPD membahas tentang pembelajaran tematik yang memuat tentang penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, membuat karangan eksposisi dan sandi pramuka matematika . Selain itu, elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* di desain dengan perpaduan gambar dan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar, dapat mempermudah siswa memahami dan mempelajari materi tematik tema 8 subtema 3 pembelajaran 6 dengan baik, dan serta siswa bisa belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan orangtua. Kelemahan elektronik lembar kegiatan peserta didik yaitu keterbatasan materi dan sarana sebab isi materi yang dibahas dalam elektronik lembar kerja peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* ini terdapat materi sandi pramuka matematika dan keterbatasan pada sarana sebab software kvisoft flipbook maker tidak dapat digunakan pada perangkat keras yaitu komputer dan laptop yang didukung dengan software *Kvisoft Flipbook Maker3.6.* Kebaruan dari E-LKPD ini terdapat materi baru tentang penjelajahan dan sandi pramuka matematika didalamnya.

 Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu Riset,et al, 2020 dalam Pengembangan LKPD Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kota Bengkuluyang mana hasil penelitiannya adalah Hasi tes belajar diolah dengan uji N Gain dengan hasil 0,58 pada kelompok kecil yang termasuk dalam kategori sedang dan 0,76 pada kelompok besar yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya untuk melihat keberhasilan dan keefektifan produk peneliti menghitung nilai posttest peserta didik dengan hasil 83,3 pada kelompok kecil dan 92,8 pada kelompok besar, angka tersebut termasuk dalam kategori efektif dan layak digunakan karena sudah melebihi angka KKM.

**KESIMPULAN**

Berdasarkanpenelitianpengembangan elektronik lembar kegiatan peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills*dapat disimpulkan bahwa:

* 1. Kelayakan elektronik lembar kegiatan peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills*diperolehdarihasilpenilaiandariahlimateri, ahli media danahlibahasa. Penilaian ahli materi mendapatkan presentase 78 % dalamkategori “Baik”. Penilaian ahli media mendapatkan presentase 86%dalamkategori“Layak”, dan pada Penilaian ahli bahasa mendapatkan presentase 90% dalam kategori “Layak” .Berdasarkanperolehannilaitersebut,elektronik lembar kegiatan peserta didik layak untuk diimplementasikan.
	2. Kepraktisan elektronik lembar kegiatan peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* diperoleh dari hasil penilaian guru dan siswa. Penilaian darigurumendapatkanpresentase78 %dalamkategori“Baik”.Penilaiandariresponsiswapadaujicobamendapatakanpresentase68% dalam kategori “Cukup Baik”. Berdasarkan presentase tersebut,elektronik lembar kegiatan peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* cukup praktisdigunakandalam proses pembelajaran.
	3. Keefektifan elektronik lembar kegiatan peserta didik berbasis *Higher Order Thingking Skills* diperoleh hasil pretes dan post test yang dilakukan dengan uji normalized gain (N-Gain) dengan 57 % dalamkategori“Cukup Baik.”

**DAFTAR RUJUKAN**

Ayu Puspitawati, O., Kristen Satya Wacana, U., & Oktazella Ayu Puspitawati, K. (2017). Pengembangan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kebutuhan Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, *3*(2), 2017.

Hendrizal, H., Puspita, V., & Zein, R. (2021). Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 642–651. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1280

Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *15*(1), 128. Retrieved from http://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/view/52

Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *5*(1), 25. https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741

Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 86–96. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456

Riset, J., Dasar, P., Ningrum, G. K., Karjiyati, V., Kurikulum, P., Dasar, S., … Semarang, K. (2020). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TEMATIK TERPADU MENGINTEGRASIKAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) DAN LITERASI SISWA SD DI KOTA SEMARANG Sri Sulistyorini, Harmanto, Zaenal Abidin, Jaino. *Pengembangan LKPD Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kota Bengkulu*, *3*(1), 1–8. Retrieved from https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/viewFile/14567/7151

Sulistyorini, S. (2018). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TEMATIK TERPADU MENGINTEGRASIKAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) DAN LITERASI SISWA SD DI KOTA SEMARANG. *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TEMATIK TERPADU MENGINTEGRASIKAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) DAN LITERASI SISWA SD DI KOTA SEMARANG*. Retrieved from DOI: https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i1.16503

Tegeh, I. M., & Pudjawan, I. N. J. K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216. Retrieved from https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352

Yustitia, V., Wardani, I. S., & Juniarso, T. (2019). THE EFFECT OF BRAIN BASED LEARNING MODEL ON STUDENT ’ S HIGH ORDER THINKING SKILLS, *11*(1), 71–74. Retrieved from https://scholar.archive.org/work/3c3jcqnfojbz7eec7r547e6jxi/access/wayback/https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhuma

niora/article/download/14058/pdf

Yusuf Arifin, 1, Setyosari, P., 2, Ulfa, S., & 3. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sandi Morse Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Bagi Siswa Kelas V. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*, 115–122. Retrieved from http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/3706/2776

Baderan, J. K. (2018). Pengembangan Soal. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 9 (Nomor 2) 2018*, *9*(Nomor 2), 152–178.

Eva, L. M., & Kusrini, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Berpikir Kreatif terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *5*(3), 245–256. https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.650

Kurikulum, P., Dasar, S., Vi, K., No, P., Tematik, P. T., Berpikir, K., … Skills, T. (2017). MENGGAGAS PEMBELAJARAN HOTS PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR Usmaedi STKIP SETIA BUDHI RANGKASBITUNG http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/1040

Nasution, J. A., Neviyarni, N., & Alizamar, A. (2017). Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, *3*(2), 15. https://doi.org/10.29210/02017114

Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, *3*(1), 9. https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385

Putra, Y. Y., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. (2016). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Level 4, 5, 6 Menggunakan Konteks Lampung. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *7*(1), 10–16. https://doi.org/10.15294/kreano.v7i1.4832

Aisyah, N. (n.d.). 326-1066-1-Pb.

Kurikulum, P., Dasar, S., Vi, K., No, P., Tematik, P. T., Berpikir, K., … Skills, T. (2017). MENGGAGAS PEMBELAJARAN HOTS PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR Usmaedi STKIP SETIA BUDHI RANGKASBITUNG A . Pendahuluan Pentingnya kemampuan pembelajaran berfikir optimalisasi dalam adanya pada daerah Lower Order Thingking Skills ( LOTS ). Pola belajar LOTS hany, *3*(1). Diambil dari http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/1040

Marini, A., & Wihardjo, S. D. (2020). Rasch Model Analysis of Critical Thinking Instruments for Elementary School. https://doi.org/10.4108/eai.30-9-2019.2291176

Ningrum, D. S., & Leonard, L. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *4*(3), 163–173. https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.151

Penilaian, D. A. N. (n.d.). REVISI TAKSONOMI BLOOM RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN ASESMEN, (1), 98–117.