

**PENGEMBANGAN MEDIA E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET UNTUK
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Yuly Suryandari¹, DR Aan Hendrayan, M.Si² DR. Rudi Hariyadi, S.Si., M.Pfis³

^{1 2 3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹yulysurya@gmail.com ²aanhendrayana@untirta.ac.id

³rudiharyadi@untirta.ac.id

081298027253

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop interactive learning media e-LKPD based on liveworksheet in order to increase students' learning independence in learning Islamic Religious Education, The development model used is the research model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the research in the material aspect of the percentage value of 91.1% with very good criteria, the illustration aspect gets a value of 93.3% with very good criteria, the attractiveness indicator has a percentage value of 86.6% and is evidenced by the final percentage results on the results of the teacher's response through a questionnaire that has been filled in which is 85.8% with very good criteria. While the percentage of student questionnaires is 82.2% with very good criteria, it means that students like learning using interactive powerpoint media and more easily understand the material presented by the teacher and the learning atmosphere becomes more enjoyable so that it can increase student learning independence.

Keywords: Interactive Learning Media, Liveworksheet, Learning Independence

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif e-LKPD berbasis liveworksheet agar dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) yang dilaksanakan di SMP Islam Nurul Fikri Boarding School. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian dalam aspek materi nilai persentase 91,1% dengan kriteria sangat baik, aspek ilustrasi mendapat nilai 93,3% dengan kriteria sangat baik, indikator daya tarik memiliki nilai persentase yaitu 86,6% dan dibuktikan dengan hasil persentase akhir pada hasil respon guru melalui angket yang sudah diisi yaitu 85,8% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil persentase angket siswa yaitu sebesar 82,2% dengan kriteria sangat baik, Hal itu berarti siswa menyukai pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Liveworksheet, Kemandirian Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dipandang memiliki peran penting dalam pembangunan dan kelangsungan hidup suatu negara. Belajar adalah kegiatan yang dirancang untuk memulai, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar siswa (Faizah, 2020). Belajar dengan demikian merupakan upaya sistematis dan sistematis untuk memulai, memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, dan dengan demikian kegiatan belajar berkaitan erat dengan sifat, jenis, dan hasil belajar. Belajar tentu mengarah pada belajar, tetapi tidak semua belajar terjadi karena belajar. Proses pembelajaran juga terjadi dalam konteks interaksi sosial budaya dalam masyarakat. Proses belajar yang berhasil dinilai dari penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik. Selain itu, keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari penguasaan materi yang dinyatakan pada perolehan nilai.

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif. Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling

melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif. Revolusi industri 5.0 adalah era kolaborasi manusia & teknologi dalam produksi. Revolusi industri 5.0 adalah babak baru perkembangan peradaban dunia. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Sehingga muncul istilah media interaktif sebagai media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Maghfira, 2022).

Menurut Prastowo dalam (Wahyuningsih, Hidayat, and Lisnawati 2019) Lembar kerja siswa atau lembar kerja peserta didik ini merupakan salah satu bahan ajar yang isinya materi ringkasan dan terarah selaras dalam (Maimunah, Izzati, and Dwinata 2019).

E-LKPD merupakan bahan ajar dengan desain elektronik berupa tampilan interaktif yang berisikan materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Manfaat E- LKPD yaitu dapat memudahkan pelaksanaan proses pengajaran kepada peserta didik,

sebagai bahan ajar E-LKPD dapat meringankan peran pendidik seperti masa pandemi seperti saat ini, namun juga harus lebih mengaktifkan peserta didik dan sebagai bahan ajar bisa membantu peserta didik agar mudah memahami materi yang diberikan (Hidayat, 2016).

Salah satu penggunaan E-LKPD yang mudah untuk di pergunakan para guru adalah dengan liveworksheet. Lisnuriyani (2021) menyatakan bahwa Liveworksheets merupakan salah satu site untuk pembuatan e-worksheet atau lembar kerja, sehingga mempermudah pengguna dalam mendesain perangkat pembelajaran. E-worksheets dapat dikerjakan secara on the web. Site liveworksheet ini sangatlah menarik, disamping itu pula dalam hal penggunaannya sangat mudah. Liveworksheet adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif secara on the web (Rohmah, 2022).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang

merupakan penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut sehingga dapat menjamin kevalidan dari produk tersebut sebelum di distribusikan (Saputro, 2017). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis E-LKPD Liveworksheet.

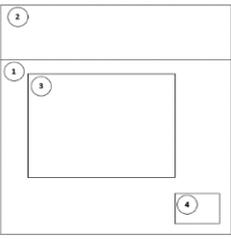
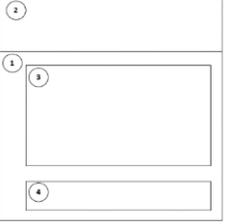
Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada ataupun produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan (Maghfira, 2022)..

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini merupakan hasil pengembangan produk awal media pembelajaran E-LKPD berbasis Liveworksheet untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Desain Media :

No	Visual	Keterangan

1		<p>Halaman 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background E-LKPD 2. Judul Materi 3. PPT Pembelajaran 4. E book Materi
2		<p>Halaman 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background E-LKPD 2. Judul Materi 3. Video Pembelajaran 4. Soal soal



- 1) Halaman 2
Halaman 2 berisi judul dan terdapat pilihan media pembelajaran yang dapat di buka siswa. Yaitu : video pembelajaran dan soal soal dari materi pembelajaran yang terintegrasi pada one drive.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan produk awal media pembelajaran e-LKPD liveworksheet dalam meningkatkan kemandirian siswa.

- 1) Halaman 1
Halaman 1 merupakan halaman awal yang berisi judul dan terdapat pilihan media pembelajaran yang dapat di buka siswa. Yaitu : Power point pembelajaran dan E-book materi pembelajaran yang terintegrasi pada one drive.



1. Kualitas Media
a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli merupakan penilaian kualitas pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan angket tertutup penilaian uji ahli media pembelajaran yang dinilai berdasarkan kriteria skor

yang tercantum dalam angket dengan menggunakan skala likert (Arikunto, 2013).

Pernyataan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

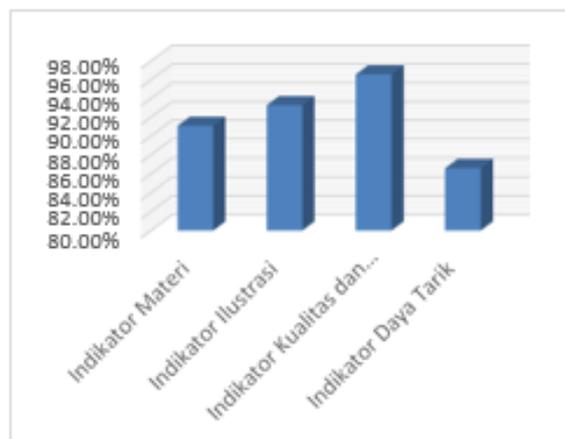
Tabel 1 Skala Likert

Persentase yang diperoleh lalu diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria persentase kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2 Frekuensi Skor (%) dan Kategori Kevalidan

Frekuensi Skor (%)	Kategori Kevalidan
81- 100	Sangat Baik (SB)
61- 80	Baik (B)
41- 60	Cukup Baik (CB)
21- 40	Kurang (K)
0-20	Sangat Kurang (SK)

Hasil rekapitulasi validasi ahli media disajikan pada grafik berikut:



Grafik 1 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian produk oleh ahli media terdapat persentase tertinggi yaitu pada indikator kualitas dan tampilan media yaitu 96,6% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut disebabkan karna penampilan media menarik perhatian siswa dan media yang digunakan memiliki fitur yang mudah untuk dimengerti.

Selain itu, aspek materi mendapat nilai persentase 91,1% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Aspek ilustrasi mendapat nilai 93,3% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut disebabkan karna media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan media yang digunakan dapat

memudahkan siswa dalam membayangkan dan memahami materi pelajaran. Sedangkan pada indikator daya tarik memiliki nilai persentase yaitu 86,6% dengan kriteria sangat baik karena penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru dan dapat meminimalisir salah persepsi pada siswa.

1. Tanggapan

a. Hasil Angket Respon Guru

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor Total
1	Dengan menggunakan media E-LKPD Liveworksheet siswa menjadi lebih aktif di kelas	12
2	Media E-LKPD Liveworksheet akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran	8
3	Dengan menggunakan media E-LKPD Liveworksheet, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikutipembelajaran	11

4	Dengan menggunakan media media E-LKPD Liveworksheet, siswa jadi lebih tertarik dengan pembelajaran	12
5	Media media E-LKPD Liveworksheet yang dijalankan cukup bagus dan efisien	10
6	Ada beberapa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media media E-LKPD Liveworksheet	11
7	Dengan adanya media media E-LKPD Liveworksheet membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	9
8	Ada beberapa materi yang tidak cocok jika menggunakan media media E-LKPD Liveworksheet	7
9	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media media E-LKPD Liveworksheet sudah cukup bagus	12
10	Dengan media media E-LKPD Liveworksheet, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	11
Jumlah		103
Persentase Nilai Akhir (%)		85,8%
Keterangan		Sangat Baik

b. Hasil Angket Respon Siswa
Angket siswa memberikan informasi terkait bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan menilai 3 aspek yaitu media pembelajaran, materi dan manfaat. Hasil rekapitulasi respon siswa dengan beberapa pernyataan pada angket yang telah diisi sebagai berikut:

No	Pernyataan	Skor Total
1	Saya menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam	81
2	Menggunakan media E-LKPD Liveworksheet merupakan pengalaman baru untuk saya Gambar, video, e-book dan	82
3	animasi yang ada dalam media media E-LKPD Liveworksheet membuat saya lebih tertarik untuk belajar	84
	Gambar, video, e-book dan animasi yang ada dalam media E-LKPD Liveworksheet sudah jelas	90
	Dengan menggunakan media E-LKPD Liveworksheet saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	84
6	Dengan adanya media E-LKPD Liveworksheet	90

membuat suasana belajar menjadi menyenangkan

7 Guru menyampaikan materi dengan jelas saat pelajaran berlangsung

Jumlah **592**

Persentase Nilai Akhir (%) **82,2%**

Keterangan **Sangat Baik**

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif bahwa nilai rata-rata pada setiap aspek dan indikator berbeda-beda. Persentase akhir pada hasil respon guru melalui angket yang sudah diisi yaitu 85,8% dengan kriteria sangat baik. Hal ini artinya dengan powerpoint interaktif siswa menjadi lebih aktif di kelas, memudahkan guru dalam menyampaikan materi belajar, siswa menjadi lebih antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, siswa tidak merasa jenuh atau bosan dan dapat mengasah kemampuan guru dalam menggunakan media saat proses pembelajaran.

Sedangkan hasil persentase angket siswa yaitu sebesar 82,2% dengan kriteria sangat baik, Hal itu berarti siswa menyukai pembelajaran menggunakan media powerpoint

interaktif, lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

E. Kesimpulan

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media E-LKPD Liveworksheet sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik.

Kelayakan media E-LKPD Liveworksheet dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa berada pada persentase 91,5% dengan kriteria sangat baik. atau media layak pakai. Sedangkan hasil efektifitas media pembelajaran berbasis E-LKPD Liveworksheet dalam meningkatkan minat belajar di SMP Islam Nurul Fikri memiliki persentase 83,5% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i>

2.85

Herawati, E. P., & Gulo, F. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 3(2), 168–178.

Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

Prabowo, A. (2021). Penggunaan Liveworksheet dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Using Liveworksheet with Web-Based

Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.

<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817>

Rohmah, M. (2022). Penggunaan Media Google Classroom Berbantu Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Kemagnetan Siswa Smp. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 16–26. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.951>