



**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN *FLIP BUILDER* PADA
TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN
DI NEGERIKU KELAS IV**

Anggi Rosalina Siahaan¹, Apiek Gandamana²

PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Email :

Abstract : The problem in this study is that the learning outcomes of students have not reached the KKM, the use of technology-based LKPD has not been maximized and the lack of focus of students during learning because learning is monotonous because it uses integrated thematic books as the main learning resource. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality and effectiveness of LKPD using a flip builder. This type of research is research and development that uses the ADDIE development model with 5 stages of research, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fourth grade students of SDN 064973. The instruments used in data collection were teacher interview instruments, material and media validation questionnaires, education practitioners (teachers) questionnaires, and test questions. The results of research by LKPD developers using flip builder on theme 7 sub-theme 2 learning 3, show the results of validation by material expert validators get a score of 81.25 with a percentage of 81.25% in the "Very Eligible" category and the results of media validation by media expert validators get a score of 97 with percentage of 97% "Very Eligible" category. The practicality test by education practitioners scored 94 with a percentage of 94% in the "Very Practical" category. Based on the effectiveness test of the worksheets using the flip builder that was developed, the students' scores increased from the beginning before using the flip builder-based worksheets, the students got an average score of 46.56 and increased to 87.68. From the research and the data found, it shows that the development of electronic student worksheets using this flip builder is very feasible to use when learning at school.

Keywords : Student Worksheet (LKPD), Flip Builder, Theme 7 Sub-theme 2 Learning 3

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM, penggunaan LKPD berbasis teknologi belum maksimal serta kurangnya fokus peserta didik saat pembelajaran dikarenakan pembelajaran tergolong monoton karena menggunakan buku tematik terpadu sebagai sumber belajar utama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektifitas LKPD menggunakan *flip builder*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 064973. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu instrumen wawancara guru, angket validasi materi dan media, angket praktisi pendidikan (guru), dan soal tes. Hasil penelitian pengembang LKPD menggunakan *flip builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, menunjukkan hasil validasi oleh validator ahli materi mendapatkan skor 81,25 dengan presentase 81,25% kategori "Sangat Layak" dan hasil validasi media oleh validator ahli media memperoleh skor 97 dengan presentase 97% kategori "Sangat Layak". Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh skor 94 dengan presentase 94% kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan uji keefektifan LKPD menggunakan *flip builder* yang dikembangkan, nilai siswa meningkat dari awal sebelum menggunakan LKPD berbasis *flip builder* siswa mendapat nilai rata-rata 46,56 meningkat menjadi 87,68. Dari penelitian dan data yang ditemukan menunjukkan bahwa pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *flip builder* ini sudah sangat layak digunakan saat pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *Flip Builder*, Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan wadah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik. Proses pendidikan dalam sistem pendidikan dimulai dari pendidikan dasar yang menjadi langkah awal bagi peserta didik untuk mencari tahu bahkan mengembangkan setiap potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Setiap potensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik akan berkembang dan meningkat melalui proses belajar mengajar yang dilakukannya di sekolah. Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan dari pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Guru perlu memahami dan menguasai keterampilan yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, diantaranya mengemas bahan ajar menjadi efektif dan inovatif untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting bagi guru dan peserta didik. Salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Oleh karena itu, keberadaan LKPD memberi dampak yang cukup besar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan tertentu agar menjadi LKPD yang berkualitas baik. Saat ini beberapa LKPD yang dibuat sudah cukup baik dengan memuat materi dan latihan soal yang interaktif namun kebanyakan LKPD yang digunakan di sekolah dasar saat ini

masih menggunakan LKPD cetak. Guru juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar salah satunya yang dapat dilakukan mengembangkan bahan ajar menggunakan teknologi yang ada saat ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 064973 terdapat kendala seperti kegiatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan masih belum memanfaatkan LKPD secara maksimal, guru masih menggunakan LKPD berbentuk cetak yang berasal dari pemerintah. Peneliti juga menemukan bahwa pada saat pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku teks sebagai bahan utama sumber belajar. Sementara dalam buku teks tersebut materi yang disajikan hanya sedikit dan tidak menyeluruh. Selain itu ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat bosan terhadap pembelajaran yang dapat dilihat beberapa peserta didik mengobrol saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar peserta didik cenderung rendah yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik yang masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Sedangkan nilai rata-rata ulangan harian kelas IV-A dari jumlah keseluruhan 25 peserta didik hanya 40% yakni 10 peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM, sedangkan 60%, yakni 15 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, diperlukan adanya solusi untuk memungkinkan peningkatan proses belajar di kelas IV-A SDN 064973. Guru perlu menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga ketika pembelajaran berlangsung perhatian atau fokus belajar siswa lebih

terarah pada materi yang sedang dijelaskan guru. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru untuk menanggapi hal tersebut adalah melakukan pengembangan bahan ajar lain seperti LKPD yang didesain secara digital menggunakan *Flip Builder* yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Flip Builder adalah *software* pembuat *E-book* dalam bentuk *flipbook*. *Flip builder* merupakan jenis perangkat lunak, profesi halaman flip untuk mengkonversi file pdf ke halaman balik publikasi digital. Pemanfaatan *Flip Builder* dalam pembelajaran dapat digunakan guru untuk membuat bahan ajar tambahan dalam menjelaskan pelajaran secara rinci. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan guru dengan memanfaatkan *Flip Builder* adalah LKPD. Pengembangan LKPD dengan menggunakan *Flip Builder* dalam pembelajaran akan menjadi hal baru dan akan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk dan melakukan uji kelayakan produk tersebut. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan peserta didik, lalu melakukan perancangan, dilanjutkan dengan melakukan pengembangan produk dan melakukan validasi terhadap produk tersebut. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 064973 Jl. Bhayangkara

No.367-D, Kel.Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan. Waktu Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-B SDN 064973 dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 13 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah aplikasi *Flip Builder* pada materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 T.A 2021/2022. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang dipilih menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (2005) yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yang terdiri dari : *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.

Model ADDIE ini lima tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Kelima tahapan ini merupakan tahapan yang lebih sederhana jika dibandingkan dengan model desain pengembangan lainnya. Dikarenakan memiliki sifat yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis membuat model ADDIE ini mudah untuk dipahami dan diaplikasikan.

Analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik dilakukan dengan tujuan mengetahui kebutuhan belajar peserta didik dan untuk mengetahui kemampuan kognitif dan afektif peserta didik yang dilakukan dengan cara observasi langsung dan wawancara kepada guru kelas. Hasil observasi dan wawancara tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk bahan ajar yang akan dikembangkan.

Dari hasil analisis yang diperoleh oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik seringkali lalai dalam

mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan orangtua siswa yang terlalu sibuk bekerja sehingga ketika dirumah orangtua peserta didik tidak lagi memperhatikan atau pun mengawasi peserta didik ketika belajar dirumah. Selain itu ketika belajar disekolah sebagian besar peserta didik terlihat tidak fokus dan merasa bosan dalam belajar, yang dapat dilihat saat pembelajaran peserta didik ada yang berbicara satu dengan yang lain, ada juga yang siswa yang asik sendiri bermain dan ada juga yang mengganggu teman-temannya belajar. Pembelajaran yang dilakukan saat ini hanya bersumber dari buku tema dan guru kelas juga jarang menggunakan media atau sumber belajar lain. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik dan memberikan suasana pembelajaran yang baru dan unik. Oleh sebab itu, peneliti akan merancang suatu bahan ajar yaitu lembar kerja peserta didik berbasis teknologi dengan berbantuan aplikasi *flip builder*. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Setelah LKPD dibuat dan divalidasi pada tahap pengembangan kemudian diujikan dalam tahap penerapan dan selanjutnya dilakukan evaluasi bagaimana kualitas produk tersebut. Evaluasi yang dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (harian) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara

keseluruhan (penilaian akhir) yang dibantu oleh guru kelas dan kepala sekolah SDN 064973. Evaluasi sumatif tujuannya untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media baru tersebut.

Skala penilaian terhadap LKPD berbasis *flip builder* menggunakan pengukuran skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijadikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Skala Likert

Nilai	Angka
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono,2015:98)

Presentasi kelayakan tiap tahapan validasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus diatas menghasilkan angka dalam bentuk persen. Kriteria klasifikasi penilaian LKPD berbasis *flip builder* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Klasifikasi Validitas Media

No.	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Validitas	Kualifikasi
1.	81 – 100 %	Sangat Valid	Produk LKPD siap digunakan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi
2.	61 – 80 %	Valid	Produk LKPD siap digunakan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi
3.	41 – 60 %	Cukup Valid	Produk LKPD dapat dilanjutkan dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan dilakukan tidak terlalu besar.
4.	21 – 40 %	Kurang Valid	Merevisi LKPD dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk disempurnakan.
5.	0 - < 20 %	Tidak Valid	Produk LKPD gagal, merevisi secara besar- besaran dan mendasar tentang isi produk.

(Sugiyono,2015:97)

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan baik apabila minimal berada pada presentase 80% “Valid”. Jika presentase berada dibawah valid maka perlu dilakukan perbaikan atau revisi dari validasi ahli materi, ahli media dan guru. Cara menentukan praktis atau tidaknya LKPD berbasis *flip builder* yaitu dengan angket respon praktisi pendidikan (guru). penilaian produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh praktisi pendidikan (guru) kelas IV SDN 064973 yang kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD yang telah dirancang. Penilaian untuk masing-masing indikator menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari kategori berikut :

Tabel 3 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Kepraktisan

Skor	Kriteria
1	Tidak Praktis
2	Kurang Praktis
3	Cukup Praktis
4	Praktis
5	Sangat Praktis

Presentase kelayakan

$$= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus diatas akan menghasilkan angka dalam bentuk persen. Kriteria praktis LKPD berbasis *flip builder* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Kriteria Pemberian Nilai Kepraktisan

Presentase %	Kriteria
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

(Riduwan,2013:89)

PEMBAHASAN

Pengembangan LKPD Menggunakan *Flip Builder*

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan

yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pengembangan LKPD menggunakan *flip builder* ini dimulai dengan tahap analisi. Peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas 4 SDN 064973. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan ditemukan masalah utama yaitu hasil belajar peserta didik yang masih rendah dan belum mencapai KKM, penggunaan LKPD berbasis teknologi yang belum maksimal serta kurangnya fokus peserta didik saat pembelajaran dikarenakan pembelajaran tergolong monoton yang kebanyakan hanya menggunakan buku tematik terpadu sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengembangan sebuah bahan ajar seperti LKPD yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik saat belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan E-LKPD ini sejalan dan telah berhasil dilakukan oleh Siti Maysaroh yang melakukan penelitian Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D *Pageflip Professional* Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung, MIN 6 Bandar Lampung dan SD IT Insan Taqwa Lampung menunjukkan adanya antusiasme peserta didik dalam menonton E-LPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan dan peserta didik menikmati saat pembelajar tematik. Motivasi belajar peserta didik juga meningkat dengan digunakannya bahan ajar E-LKPD ini. Hal ini dibuktikan diambilnya data respon peserta didik yaitu respon didik dari perhitungan skor akhir saat uji coba kelompok kecil di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung mendapatkan skor sebesar 81,26% dengan kategori sangat layak, untuk uji coba kelompok besar di MIN 6 Bandar

Lampung mendapat skor sebesar 84,58% dengan kategori sangat layak dan pada SD IT Insan Taqwa Lampung mendapat skor sebesar 85,07% dengan kategori sangat layak. Dari data diatas menunjukkan bahwa materi pembelajaran tematik dengan menggunakan E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung, MIN 6 Bandar Lampung dan SD IT Insan Taqwa Lampung.

Peneliti kemudian merancang LKPD menggunakan *flip builder* dengan membuat *flowchart* terlebih dahulu yang akan menampilkan halaman cover depan, petunjuk penggunaan, KD, indikator, materi, latihan soal akhir dan halaman cover belakang. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang berkaitan dengan LKPD seperti lembar validasi ahli, angket respon praktisi pendidikan (guru) dan tes hasil belajar. Untuk lembar validasi ahli materi, validasi ahli media dan praktisi guru peneliti tidak melakukan uji coba karena peneliti mengadopsi lembar penilaian yang berisikan indikator-indikator menurut Walker dan Hess dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011). Untuk instrumen tes hasil belajar mengadopsi dari Nila Nur Kumala (2018) peneliti melakukan validasi kepada salah satu dosen FIP Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Edizal Hatmi, SS, M.Pd untuk diminta pendapatnya mengenai instrumen soal yang telah disusun.

Peneliti kemudian melakukan validasi kelayakan media kepada para ahli. Untuk validasi materi dilakukan kepada salah satu dosen FIS Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Najuah, S.Pd., M.Pd. Sedangkan untuk validasi media dilakukan kepada salah satu dosen PGSD FIP Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Lala

Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan LKPD oleh praktisi pendidikan (guru) yaitu guru kelas IVa SDN 064973 yaitu Ibu Nurholila Harahap, S.Pd. Peneliti juga melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli, dengan demikian maka akan diperoleh media pembelajaran yang laak untuk dipergunakan atau diujji cobbakan dalm proses pembelajaran.

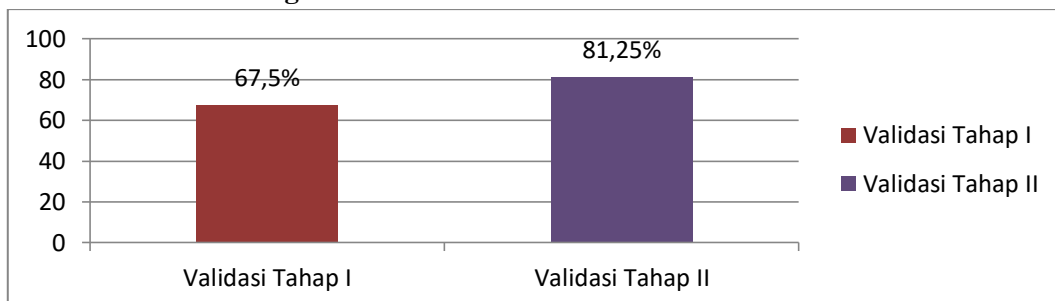
Setelah itu LKPD yang dikembangkan menggunakan *flip builder* diimplementasikan langsung pada subjek yaitu siswa kelas IVa SDN 064973. Jumlah subjek dalam uji coba ini adalah 25 peserta didik kelas IVa SDN 064973. Pada tahap uji coba ini, peserta didik diberikan soal *pre-test* sebelum pembelajaran menggunakan LKPD yang telah dikembangkan. Setelah itu pembelajaran menggunakan LKPD yang telah

dikembangkan pun dilakukan. Kemudian, peserta didik kembali diberikan *post-test* setelah menggunakan LKPD yang telah dikembangkan.

Kelayakan LKPD Menggunakan *Flip Builder*

Kelayakan LKPD yang dikembangkan diketahui dari hasil validasi dari dosen ahli yakni dosen ahli materi dan dosen ahli media melalui lembar vallidasi kelayakan media dengan skala 5-1. Ahli materi memberikan total nilai akhir 81,25 dengan presentase kelayakan 81,25% masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Ahli media melakukan total nilai akhir 97 dengan presentase kelayakan 97% masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Berikut ini hasil penilaian dari ahli materi tahap I dan tahap II :

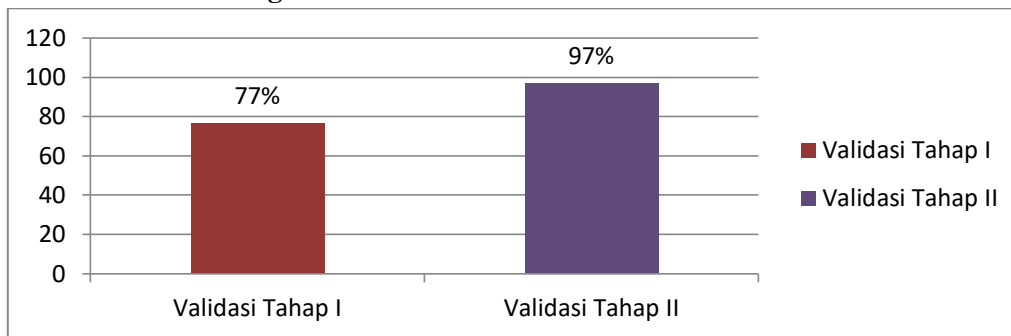
Diagram 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi



Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa validasi mengalami peningkatan dari tahap I dan tahap II. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Najuah, S.Pd., M.Pd selaku dosen FIS Universitas Negeri Medan. Ahli materi memberikan penilaian materi tahap I dengan skor 67,5 (67,5%) dengan kriteria “Valid”. Ahli materi menyatakan LKPD ini layak digunakan dengan melakukan beberapa saran perbaikan. Saran dari ahli diantaranya : tambahkan tata cara

penggunaan LKPD, tambahkan kompetensi dasar dan indikator , tampilan belakang LKPD dirapikan dan perbaiki RPP. Selanjutnya setelah melakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi pada validasi tahap II diperoleh skor 81,25 (81,25%) dengan kriteria “Sangat Valid”. Ahli materi menyatakan bahwa media ini layak dipergunakan tanpa revisi. Berikut hasil penilaian media tahap I dan tahap II :

Diagram 2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

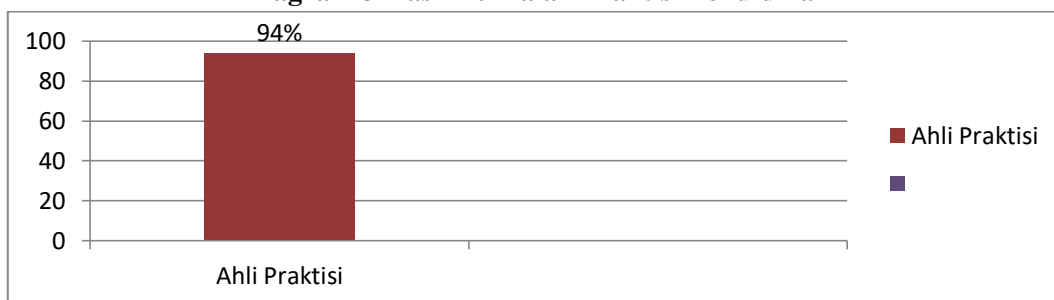


Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa validasi mengalami peningkatan dari tahap I dan tahap II. Validasi ini dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD FIP Universitas Negeri Medan. Ahli media memberikan penilaian media tahap I dengan skor 77 (77%) dengan kriteria “Valid”. Ahli media menyatakan LKPD ini layak digunakan dengan melakukan beberapa saran perbaikan. Saran dari ahli diantaranya menambahkan sumber video, menambahkan keterangan gambar, sumber gambar rumah adat buat diakhir, literasi tambahkan gambarnya, menambahkan daftar pustaka, Gform hal 3 tambahkan keragaman apa yang dimaksud, Gform hal 32 tambahkan judulnya, dan Gform yang mari berlatih ganti judulnya. Selanjutnya setelah melakukan revisi sesuai dengan saran ahli media pada validasi tahap II diperoleh skor 97 (97%) dengan kriteria “Sangat Valid”. Ahli media menyatakan bahwa media ini layak dipergunakan tanpa revisi.

Kepraktisan LKPD Menggunakan *Flip Builder*

Kepraktisan dari LKPD dicantumkan dari hasil uji praktikalitas oleh guru kelas IVa SDN 064973, yaitu Ibu Nurholila Harahap, S.Pd melalui angket respon praktisi pendidikan (guru) dengan skala 5-1. Praktisi pendidikan memberikan nilai 94 dengan presentase kepraktisan 94% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pendidikan, berikut hasil penilaian dari ahli praktisi :

Diagram 3 Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan



Berdasarkan diagram diatas, didapatkan hasil bahwa validasi tahap I yang dilakukan oleh praktisi pendidikan yaitu Ibu Nurholila Harahap, S.Pd selaku guru kelas IVa SDN 064973 memberikan

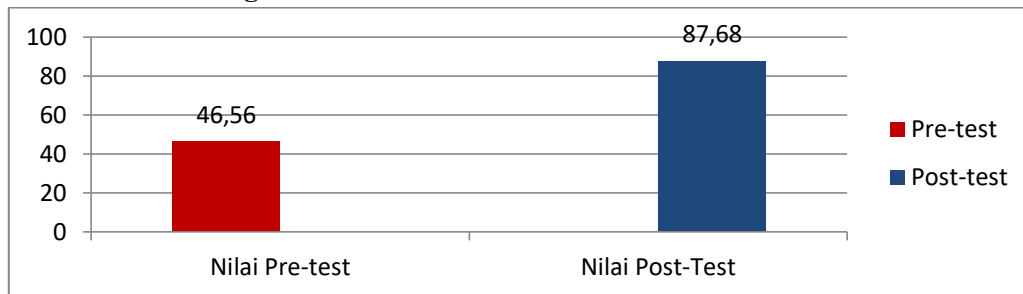
penilaian pada LKPD menggunakan *flip builder* dengan skor 94 (94%) dengan kriteria “Sangat Praktis”. Ahli praktisi menyatakan LKPD ini layak dipergunakan tanpa revisi.

4.2.4 Hasil Penerapan Pengembangan LKPD Menggunakan *Flip Builder* Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN 064973

Dalam proses penerapan LKPD menggunakan *flip builder* di SDn 064973 dilakukan dua kali tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji coba *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan LKPD yang dikembangkan menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 46,56% yang tergolong ke dalam tingkatan capaian “Tidak Efektif”. Sedangkan hasil uji coba

dari *post-test* yang dilakukan setelah menggunakan LKPD yang dikembangkan dapat dilihat bahwa efektivitas mencapai 87,68% yang tergolong ke dalam tingkat capaian “Sangat Efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVa SDN 064973. Berikut hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD menggunakan *flip builder* :

Diagram 4 Hasil Penilaian Efektifitas Peserta Didik



Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya LKPD menggunakan *flip builder* saat pembelajaran. Berdasarkan perolehan hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan hasil bahwa nilai *pre- test* menunjukkan efektivitas 46,26% dengan kriteria “Kurang Efektif”, sedangkan nilai *post test* menunjukkan bahwa efekifitas mencapai 87,68% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

Kelebihan LKPD

1. LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar dari pessenger didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran

2. LKPD yang dikembangkan dapat dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
3. LKPD yang dikembangkan sesuai dengan acuan yaitu buku tema 7 kelas 4 yang sudah direvisi
4. LKPD yang dikembangkan menggunakan *flip builder* dapat dirancang kembali untuk digunakan pada materi lain

Kelemahan LKPD

1. LKPD yang dikembangkan oleh peneliti berupa buku *online* yang dapat dilihat di kelas menggunakan fasilitas pendukung seperti laptop, proyektor dan speaker. Untuk penggunaan dirumah dibutuhkannya fasilitas pendukung seperti *handphone*

2. LKPD ini dibuka menggunakan internet sehingga membutuhkan jaringan dalam mengaksesnya.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan LKPD menggunakan *flip builder* di SDN 064973 telah selesai dilakukan, sesuai dengan langkah dan tahapan dari penelitian pengembangan. 1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa LKPD menggunakan *flip builder* dengan menggunakan model ADDIE pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Tingkat kelayakan pada LKPD menggunakan *flip builder* ditentukan oleh penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Ahli materi memberikan skor dengan nilai total 81,25 dengan presentase kelayakan 81,25% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli media memberikan skor dengan nilai total 97 dengan presentase kelayakan 97% masuk dalam kategori “Sangat Layak”.
2. Tingkat kepraktisan LKPD menggunakan *flip builder* ditentukan oleh ahli praktisi pendidikan (guru) kelas IVa SDN 0644973. Total nilai yang telah diberikan oleh praktisi adalah sebanyak 94 dengan presentase kelayakan 94% masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.
3. Tingkat keefektifan LKPD menggunakan *flip builder* didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil coba *pre-test* menunjukkan efektifitas 46,26% dengan kriteria “Kurang Efektif”, sedangkan hasil nilai *post test* menunjukkan bahwa efektifitas mencapai 87,68% dengan kriteria

“Sangat Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD menggunakan *flip builder* yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Anggraini, W., Anwar, Y., & Madang, K. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E Materi Sistem Sirkulasi Pada Manusia Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi*, 3(1), 49–57.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asep Herry H. Permasih, “*Pengembangan Bahan Ajar*”, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), h. 2.
- Cecep Kustandi dan Bambang sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Diana Rosanti. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Problem Solving Siswa. Kalimantan: Universitas Tanjungpura.
- Dick, W, Carey, L & Carey. J.O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston : Allyn and Bacon.S
- Endang Widjajanti. 2008. *Kualitas Lembar Kerja Siswa. Makalah Seminar Pelatihan Penyusunan LKS untuk*

- Guru SMK/MAK pada Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Jurusan Pendidikan FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.* [online].http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/endang-widjajanti-afx_ms-dr/kualitas-lks.pdf. (Diakses 08 Maret 2022)
- Ismail Purba. 2011. *Buku Petunjuk Umum Praktik Percobaan Fisika*. Jakarta: Pradya Paramitha, h.6.
- Juanda, Anda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofi Psikologis dan Pedagogis*.
- Kemendikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru; Implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjamin Mutu Pendidikan
- Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, Undang Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, http://mta.litbang.kemkes.go.id/2013/images/download/UU18_2002_ttg_isNasLitbang.pdf Diakses pada 08 Maret 2022 pukul 06.27.
- Koasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan.
- Prianto dan Harnoko. (2008). *Perangkat Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud, h.34
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung Alfabeta
- Tim. 2006. *Pembelajaran Tematik, Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif : Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*
- UU RI. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Citra Umbara, 2003.
- Sinatra, Y. (2015). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) berbasis inkuiri pokok bahasan energy dan perubahannya*. Malang: Jurnal Sekolah Tinggi Teknik Malang.