

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *PICTURE AND PICTURE*
BERBANTUAN DENGAN APLIKASI *LIVEWORKSHEET* PADA
PEMBELAJARAN IPS SD**

Atika Nur Hidayati¹
¹PGMI STIT Darul Fattah Bandar Lampung
Alamat e-mail : atikanurhidayati64@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce picture and picture-based interactive worksheet products to improve social studies learning outcomes regarding geographical characteristics of countries in the ASEAN region for class VI elementary schools which are assessed in terms of validity, practicality and effectiveness. This research uses R&D research with the ADDIE development model. The subjects of this research were class VI students at SDN 1 Semuli Raya. Subjects consisted of 9 students in small group trials and 26 students in field trials. The trial implementation applied the pre-experimental design method "one-group pretest-posttest design". The research results stated that the interactive LKPD product based on the picture and picture learning model was valid, practical and effective for improving student learning outcomes. This is proven by the validation results of material experts, media experts and language experts in the "very valid" category. The interactive LKPD based on the practical picture and picture learning model is used by fulfilling the aspects of attractiveness, convenience and usefulness in the "very practical" category. Interactive LKPD based on the picture and picture learning model is effectively used in improving student learning outcomes in pretest and posttest scores with the N-Gain calculation results for the experimental class being in the quite effective category

Keywords: Interactive LKPD 1, Picture and Picture 2 , Social Sciences 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk LKPD interaktif berbasis *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi karakteristik geografis negara-negara di wilayah ASEAN kelas VI sekolah dasar yang dinilai dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan desain penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 2 Semuli Raya. Subjek terdiri dari 9 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 26 siswa pada uji coba lapangan. Pelaksanaan uji coba menerapkan metode *pre-experimental design "one-group pretest-posttest design"*. Hasil penelitian menyatakan bahwa produk LKPD interaktif berbasis model pembelajaran *picture and picture* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan kategori "sangat valid". LKPD interaktif berbasis model pembelajaran *picture and picture* praktis digunakan dengan memenuhi aspek kemenarikan, kemudahan dan bermanfaat dengan kategori "sangat praktis". LKPD interaktif berbasis model pembelajaran *picture and picture* efektif digunakan dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik pada skor *pretest* dan *posttest* dengan hasil perhitungan *N-Gain* kelas eksperimen masuk pada kategori cukup efektif.

Kata Kunci: LKPD Interaktif 1, *Picture and Picture* 2, Ilmu Pengetahuan Sosial 3

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana yang penting untuk semua bangsa guna meningkatkan dan mengembangkan daya saingnya dalam bidang politik, hukum, ekonomi, pertahanan dan budaya dalam kehidupan masyarakat. Pendidik sebagai komponen penting dalam pendidikan perlu memiliki kemampuan yang profesional untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagai pendidik guru dituntut untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran, oleh karena itu pendidik diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan berbagai upaya (Arianti, 2019). Untuk itu dibutuhkan perangkat pembelajaran yang menunjang, salah satu perangkat yang dimaksud adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berisi materi pelajaran, tujuan percobaan, alat dan bahan, langkah kerja, hasil pengamatan, serta diskusi berupa pertanyaan-

pertanyaan yang disusun secara kronologis untuk memudahkan peserta didik dalam membangun konsep (Putri, 2016). Sedangkan menurut (Prastowo, 2012) mendefinisikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, ternyata sejalan dengan Anggraini et al., LKPD merupakan bahan ajar yang berupa kumpulan lembaran kertas yang digunakan guru sebagai proses pembelajaran. Namun, LKPD cetak kurang efektif digunakan pada beberapa mata pelajaran, salah satunya IPS. Oleh karena itu, guru mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS membutuhkan sebuah inovasi bahan ajar agar memudahkan siswa memahami pembelajaran serta membantu penyampaian materi dengan praktis. Karena LKPD cetak kurang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran sejarah, karena kurang cukup untuk memberikan visualisasi yang

memuat kejadian yang siswa tidak mengalami langsung. Menurut Herawati (2016) LKPD cetak kurang efektif untuk dijadikan media pembelajaran, baik dari segi tampilan, maupun kepraktisannya. LKPD cetak dapat dioptimalkan dengan bantuan teknologi, dimana LKPD cetak dapat beralih fungsi menjadi LKPD interaktif.

Pengembangan LKPD cetak menjadi LKPD interaktif menggunakan situs *Liveworksheet* yang diakses secara online. *Liveworksheet* bertujuan untuk mengubah LKPD cetak menjadi LKPD interaktif. *Liveworksheet* efektif digunakan sebagai pengembangan produk. Hal ini dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Daryanto, et al (2022) dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* Pada Masa Revolusi Industri 4.0". Hasil implementasi pertama terdapat 2 atau 13,3% siswa dalam kategori baik, dan 13 atau 86,7% siswa dalam kategori kurang. Kemudian meningkat pada implementasi kedua yang menunjukkan sebanyak 3 siswa atau 20% dalam kategori motivasi sangat

baik, 9 siswa atau 60% dalam kategori baik. Kegiatan pengabdian ini memberikan wawasan untuk guru agar meningkatkan penggunaan LKPD secara optimal melalui platform yang menarik yaitu *liveworksheets*.

Menurut Andriyani et al., (2020) menyatakan bahwa Aplikasi *liveworksheet* adalah sebuah aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin pencari Google. Dengan menggunakan aplikasi *liveworksheet* kita dapat menambahkan materi berupa kalimat, gambar, mp3/ suara, video, serta symbol atau ikon lainnya yang dapat membuat LKPD tampak lebih menarik. Beberapa macam tugas yang bisa disusun seorang pendidik dalam LKPD *liveworksheet* yaitu bentuk pilihan ganda, menjodohkan, memasangkan, drop down, pertanyaan terbuka, centang, drag and drop, voice, dan bentuk tugas lainnya sesuai dengan kebutuhan pendidik (Widyaningrum et al., 2020). Tampilan pada aplikasi *liveworksheet* lebih menarik karena tampak atraktif dan dinamis. Selain itu setelah selesai mengerjakan tugas dalam aplikasi *liveworksheet* ini, maka akan muncul skor perolehan peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk

mengerjakan dengan sungguh-sungguh (Diana et al., 2021).

LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheet* memiliki kelebihan dibanding LKPD cetak yaitu (a) diakses dengan gratis, (b) lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, (c) dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop, (d) dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan (e) tidak memakan ruang penyimpanan. Dari paparan hasil observasi, teori, dan referensi penelitian terdahulu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar”.

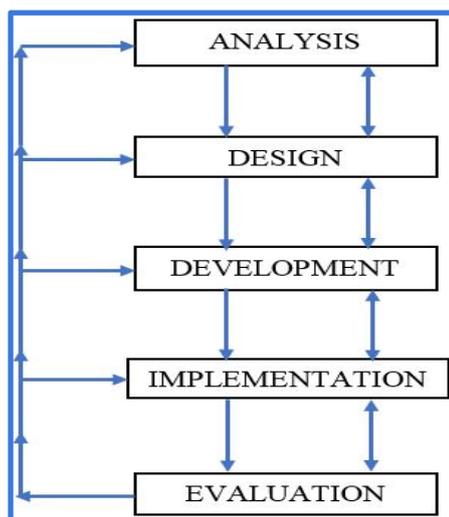
Berdasarkan karakteristik peserta didik yang sudah mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, LKPD interaktif yang dikembangkan akan ditransformasi agar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga berguna sebagai bahan ajar bagi peserta didik. Peneliti ingin melakukan pengembangan suatu LKPD dalam bentuk cetak menjadi LKPD interaktif berbasis online yang dikemas

dengan menarik. Pengembangan LKPD berbasis online ini sebagai inovasi bahan ajar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga pendidik dan siswa tidak hanya berpedoman pada buku sebagai bahan ajar saat proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Herawati (dalam Lathifah et al., 2021) menyampaikan LKPD perlu dikembangkan dengan mengoptimalkan dari segi tampilan, isi, dan penggunaan pada pembelajaran. Proses pembelajaran dengan penggunaan LKPD berbasis digital dapat menjadikan suasana saat belajar tidak mudah bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan pembelajaran tidak akan monoton, siswa akan aktif dan kegiatan belajar akan lebih nyaman (Lathifah et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi, teori, dan referensi penelitian terdahulu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Picture and Picture* Berbantuan Aplikasi *Liveworksheet* pada Pembelajaran IPS SD”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and*

Development) dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa LKPD interaktif. Menurut Sugiyono (2016) penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk. Pengembangan LKPD interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahapan-tahapan pada model ADDIE digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Model ADDIE

Tahap pertama yang dilakukan adalah *analyze* (analisis). Analisis disini dapat dilihat dengan melakukan analisis bahan ajar yang ada. Peneliti dalam menganalisis bahan ajar dengan melakukan observasi dan melakukan wawancara. Peneliti melakukan observasi di salah satu Lembaga instansi yang menjadi sasaran peneliti dalam penelitian

tersebut, dalam kegiatan observasi didapatkan informasi terkait pemberlakuan pembelajaran tatap muka terbatas untuk siswa. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu guru kelas untuk memperoleh tambahan informasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SDN 2 Semuli Raya, peneliti dapat menemukan bahwa penggunaan bahan ajar Buku Siswa dan beberapa buku referensi lainnya masih diterapkan oleh pendidik. Oleh karena itu, guru perlu melakukan sebuah pengembangan sebuah bahan ajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap yang kedua yakni desain (perancangan). Design (perancangan) adalah tahap merancang atau mendesain suatu produk. Tahap pertama yang dilakukan yakni menentukan materi dan merancang tampilan bahann ajar. Perancangan design bahan ajar LKPD interaktif disesuaikan dengan mata pelajaran IPS materi karakteristik geografis negara-negara di wilayah ASEAN. Tampilan akhir pada bahan ajar *liveworksheet* yang dirancang oleh peneliti akan berbentuk *link/website*. Para siswa dapat mengakses bahan ajar tersebut melalui *ponsel* ataupun *computer*

melalui koneksi jaringan internet. Bahan ajar interaktif ini berisi materi dan latihan soal yang dapat dikerjakan secara online serta dapat mengetahui hasil atau nilai setelah selesai mengerjakan.

Tahapan yang ketiga adalah mengembangkan suatu produk yang telah dirancang berupa LKPD interaktif berbasis digital dengan berdasarkan proses pembuatannya. Proses pembuatan LKPD interaktif dengan memanfaatkan situs web liveworksheet. Adapun isi dalam bahan ajar tersebut terdiri atas : (1) halaman cover, (2) identitas mata pelajaran, (3) judul LKPD interaktif, (4) petunjuk penggunaan, (5) KD dan indikator (6) tujuan pembelajaran, (7) materi pembelajaran, (8) latihan soal evaluasi, (9) pengisian identitas siswa, dan (10) penilaian guru terhadap siswa secara otomatis. Berikutnya melakukan uji validasi bidang materi, ahli bidang media, guru kelas VI dengan mengisi angket berdasarkan kriteria dan indikator yang ada. Kegiatan validasi ini bertujuan agar peneliti mendapat informasi terkait layak atau tidaknya bahan ajar tersebut serta mendapat beberapa masukan seperti saran ataupun komentar dari para ahli yang dapat dijadikan acuan peneliti dalam

memperbaiki produk yang dikembangkan.

Setelah dilakukan uji validitas dan hasil validitas menunjukkan kriteria yang baik. Langkah selanjutnya yakni kegiatan mengimplementasikan bahan ajar tersebut melalui proses pembelajaran tatap muka kepada peserta didik kelas VI SDN 2 Semuli Raya. Pengimplementasian bahan ajar tersebut bertujuan untuk diketahui tingkat kelayakan LKPD interaktif liveworksheet pada materi karakteristik geografis negara-negara di wilayah ASEAN. Peneliti juga melakukan tes evaluasi kepada siswa sebagai evaluasi siswa dalam penggunaan bahan ajar tersebut. Kemudian peneliti memberikan angket respon yang akan diisi oleh guru, validator materi, validator media dan siswa untuk mengetahui hasil kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahapan terakhir yang harus dilakukan peneliti adalah evaluasi, evaluasi model ADDIE terbagi menjadi evaluasi formatif dan sumatif. Adapun penjelasan pengertian evaluasi formatif adalah evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data di setiap tahap dengan tujuan untuk memperbaiki bahan ajar. Sedangkan

evaluasi sumatif merupakan cara peneliti dalam mengumpulkan data akhir untuk melihat respon dari siswa kelas VI SDN 2 Semuli Raya.

Penelitian akan dilakukan di SDN 2 Semuli Raya. Peneliti mengambil kelas VI sebagai sasaran dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Tahap observasi menurut Sugiyono (dalam Yulandari & Mustika, 2021) menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik mengumpulkan data yang berbentuk khusus jika dibandingkan dengan teknik lainnya. Observasi dilakukan untuk memperoleh data. Peneliti akan melakukan pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada kelas VI SDN 2 Semuli Raya. Tahap wawancara merupakan teknik peneliti dalam mengumpulkan informasi melalui kegiatan tanya jawab bersama narasumber. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas VI SDN 2 Semuli Raya. Tahap angket (kuisisioner) merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari beberapa pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Angket dalam penelitian ini terdiri dari beberapa macam antara

lain : angket validasi (bahan ajar, tampilan, dan materi) dan angket respon (peserta didik dan guru). Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh berdasarkan atas penilaian yang diberikan oleh tim ahli dari validator materi, validator bahan ajar, angket respon siswa, dan angket respon guru kelas dengan menggunakan skala likert yang memiliki rentang skor antara 1 sampai 4, dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4 sebagai alternatif jawaban dari para responden yang kemudian akan dilakukan analisis dan diolah menggunakan rumus tertentu. Dari perhitungan yang dilakukan akan diperoleh nilai yang digunakan sebagai acuan peneliti untuk menentukan kelayakan bahan ajar LKPD interaktif liveworksheet.

Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Rumus untuk menghitung nilai dari skor yang didapat :

$$Nilai = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah didapatkan nilai maka dikategorisasikan Berikut merupakan

teknik yang digunakan: (1) Analisis kevalidan, berdasarkan penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Persentase kevalidan dapat dihitung menggunakan rumus:

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2012).

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(2) Analisis kepraktisan, berdasarkan hasil angket respon siswa setelah uji coba menggunakan produk LKPD interaktif. Persentase kepraktisan dapat dihitung menggunakan rumus:

Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(3) Analisis keefektifan diperoleh berdasarkan efektivitas produk terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI. Peningkatannya dapat dilihat dari hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*. Tes pertama dilakukan sebelum siswa belajar menggunakan media (*pre-*

test), dan tes yang kedua setelah menggunakan media LKPD interaktif (*post-test*). Analisis peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan cara infrensial melalui analisis N-gain yang ternormalisasi.

Gain yang ternormalisasikan ini digunakan untuk menyatakan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VI setelah menggunakan LKPD interaktif dengan kriteria seperti berikut :

Tabel 3. Kriteria N-Gain yang Ternormalisasikan

Interval	Skor Kategori
$0,00 < gain < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq gain < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq gain \leq 1,00$	Tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Picture and Picture* Berbantuan Aplikasi *Liveworksheet* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk pada pembelajaran matematika di SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil sebagai berikut:

1. Kevalidan

Hasil nilai rata-rata dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebesar 83,4% dengan kategori “sangat valid”. Tiga aspek yaitu aspek materi LKPD, aspek media LKPD dan aspek bahasa/keterbacaan. Sehingga dari

rumus di atas maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli

Subjek	Aspek Penilaian	Nilai
Validator I	Ahli Materi	78%
Validator II	Ahli Media	86%
Validator III	Ahli Bahasa	89%
Skor Akhir		84,3%
Kategori Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 1, hasil penelitian oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 78% dengan kriteria valid, ahli media diperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat valid, dan ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 89% dengan kriteria sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata nilai validasi ahli sebesar 84,3% dengan kategori sangat valid.

2. Kepraktisan

Setelah melakukan uji kevalidan maka dilanjutkan uji praktisi oleh pendidik. Kepraktisan produk berdasarkan respon pendidik setelah kegiatan uji coba. Berikut rekapitulasi hasil respon pendidik terhadap produk :

Tabel 5. Rekapitulasi Uji Kepraktisan bagi Pendidik

Aspek	Skor	Kriteria
Kemenarikan	13	Sangat menarik
Kemudahan	20	Sangat mudah
Kebermanfaatan	16	Sangat bermanfaat
Rata-rata	81,52	
Kriteria	Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel 5, produk LKPD yang dikembangkan mencapai persentase 81,52% dengan kriteria sangat praktis.

3. Efektivitas

Diperoleh data hasil belajar peserta didik meningkat pada *pretest* dan *posttest*. Diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 54,91 dengan kategori cukup dan kelas kontrol sebesar 29,45 dengan kategori rendah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar pada penelitian Supriatna, dkk (2022); Mahanani, dkk (2023) menjelaskan bahwa penerapan *liveworksheet*

untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Bahan ajar tersebut menarik dan dapat menimbulkan motivasi belajar di tengah keterbatasan bahan ajar dan waktu dalam kelas. Aisy & Ismah (2021); Elmi (2023); Srimaryani (2023); Sinaga & Alberth (2024); menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *picture and picture* lebih baik dibandingkan dengan kelas dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar matematika serta hasil belajar peserta didik.

Menurut Utami (2013) Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Picture And Picture* adalah (1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu. (2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari. (3) Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada. (4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.

(5) Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru. Hal tersebut di atas juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiranata (2014) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar” Setelah dilakukan penelitian diketahui terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar pada taraf kepercayaan 95%, yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture* lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Dimana rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture* (Kelas IV A) 8,75 sedangkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *picture and picture* (Kelas IVB) 7,96. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sipahutar (2018) dengan hasil penelitiannya yaitu ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *picture and picture* terhadap Hasil Belajar Siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: 1). Produk LKPD berbasis model pembelajaran *picture and picture* yang dikembangkan valid digunakan untuk pembelajaran matematika kelas VI SD dengan materi hasil belajar IPS materi karakteristik geografis negara-negara di wilayah ASEAN. Produk penelitian ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. 2). Produk LKPD berbasis model pembelajaran *picture and picture* yang dikembangkan menarik, mudah, dan bermanfaat bagi praktisi untuk pembelajaran matematika kelas VI SD dengan materi karakteristik geografis negara-negara di wilayah ASEAN. Hal ini dibuktikan dengan perolehan penilaian instrumen yang ditujukan untuk pendidik dan peserta didik. 3). Produk LKPD berbasis model pembelajaran *picture and picture* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan perolehan *n-gain* yang diperoleh peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD berbasis

model pembelajaran *picture and picture* kemudian melalui uji-t didapat hasil terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N., Hanafi, Y., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Va SD Negeri Nogopuro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 122–130.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Ayu, S.P.N., Wayan, R.N., & Desi, T.N.K.(2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berorientasi Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1), 1-8.
- Daryanto, J., Rukayah, S., Tri, B., Idam, R.W.A, RA., Dwi Y.S. (2022). "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* pada Masa Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*. 3(2): 319-326.
- Diana, A.W., Hakim, L., & Linda, L. (2021). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan *Liveworksheets*

- di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.10 No.2.
- Firdaus, M., And I. Wilujeng. 2018. "Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa* 4(1):26– 40.
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 0–5.
- Phia Herawati, E., And F. Gulo. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD. Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X SMA.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, F. E. (2016). Pengembangan LKS berbasis *Predict-Observe-Explain* (POE) pada Materi Fluida Statis di SMA. In *Jurnal Pendidikan Fisika*. Universitas Lampung.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Riduwan. (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sipahutar, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Materi Pengangguran Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sibabangun.
- Jurnal MISI Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, (1), 105-111.
- Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 25-35.
- Suryabrata, S.(2010). *Metode Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Taniredja, T. & Mustafidah, H. (2011). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw dengan Masalah Open-Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1),1-16.
- Wiranata, S. E. (2014). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Perubahan Lingkungan Fisik pada Kelas IV SDN 80/I Muara Bulian. Jambi: FKIP Unja.
- Yanti, R., Laswadi, L., Ningsih, F., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Penerapan Pendekatan Sainifik Berbantuan Geogebra dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 180-194.
- Yulandari, & Mustika, D. (2021). Pengembangan *Handout* Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar. 5(3), 1418–1426.