

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *CLASSPOINT* PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Citra Oktavia¹, Wahid Ibnu Zaman², Muhammad Basori³

¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

²PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail : 1ctraktvia@gmail.com, 2wahidibnu@unpkediri.ac.id,
3muhamadbасori@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the results of observations, that the lack of teacher motivation in utilizing technology to develop LKPD independently, resulting in a boring learning process and lack of student interest in learning. So the researcher developed LKPD based on classpoint material on cultural diversity. The objectives of this development research are: To determine the validity of LKPD based on classpoint material on cultural diversity in class IV SDN Gayam 1, To determine the practicality of LKPD based on classpoint material on cultural diversity in class IV SDN Gayam 1, To determine the effectiveness of LKPD based on classpoint material on cultural diversity in IV SDN Gayam 1. This study uses a type of research and development (research and development) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) developed by Sugiyono. The results of this study (1) The results of media expert validation 84%, material expert validation 90% and learning device validation 96% with an average validity score of 90%. (2) The results of the teacher's response were 93%, the limited test student response was 100%, the broad test student response was 96% with an average practicality of 96%. (2) The results of the effectiveness of the limited trial with an average value of 92 with a percentage result of 100%, and the broad trial obtained an average value of 87 with a percentage of 92% can be stated as very effective for use in learning activities. Thus, the LKPD based on classpoint material on cultural diversity that was developed can attract students' interest in learning and improve students' learning outcomes.

Keywords: Development, LKPD, classpoint, cultural diversity material

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi, bahwa kurangnya motivasi guru dalam pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan LKPD secara mandiri, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang membosankan dan kurangnya minat belajar siswa. Sehingga peneliti mengembangkan LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya. Tujuan pada penelitian pengembangan ini adalah:

Untuk mengetahui kevalidan LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya di kelas IV SDN Gayam 1, Untuk mengetahui kepraktisan LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya di kelas IV SDN Gayam 1, Untuk mengetahui keefektifan LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya di IV SDN Gayam 1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hasil dari penelitian ini (1) Hasil validasi ahli media 84%, validasi ahli materi 90% dan validasi perangkat pembelajaran 96% dengan rata-rata skor kevalidan 90%. (2) Hasil respon guru 93%, respon siswa uji terbatas 100%, respon siswa uji luas 96% dengan rata-rata kepraktisan 96%. (2) Hasil keefektifan uji coba terbatas dengan nilai rata-rata 92 dengan hasil persentase 100%, dan uji coba luas memperoleh nilai rata-rata 87 dengan persentase 92% dapat dinyatakan sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya yang dikembangkan dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD, *classpoint*, materi keragaman budaya

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari hubungan antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana cara mereka berinteraksi satu sama lain, serta mempelajari kehidupan manusia secara individual dan sebagai kelompok sosial berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Mutvidah (2023:58) "IPAS adalah mata pelajaran menggunakan pendekatan aktualisasi pembelajaran yang menggabungkan dua elemen pemahaman dasar ilmu yang berbeda. Namun, ketika keduanya digabungkan, mereka dapat bekerja

sama. Dalam pembelajaran IPAS di SD khususnya materi keragaman budaya adalah salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa dalam mengenal kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, garis besar materi IPAS di kelas IV sekolah dasar meliputi, ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan masyarakat; menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi pada tempat tinggalnya pada peta konvensional/ digital; mengenal keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, dan pelestariannya; mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan

bagaimana uang mendapat nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan sehari-hari. Salah satu materi terdapat dalam capaian pembelajaran peserta didik dapat mengenal keragaman budaya, untuk dapat mencapai pembelajaran ini diperlukan tujuan pembelajaran sebagai berikut (1) peserta didik dapat mengenal keragaman budaya lokal di provinsi Jawa Timur serta dapat menghubungkan dengan konsteks kehidupan sehari-hari, (2) peserta didik dapat menjelaskan keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur, (3) peserta didik dapat memberikan contoh keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur, (4) peserta didik dapat membayangkan keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur.

Dengan tujuan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memahami, mengenal keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur dengan menghubungkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan proses pembelajaran di SDN Gayam 1 pada materi keragaman budaya dikelas guru hanya menggunakan LKPD yang ada di buku cetak siswa atau buku

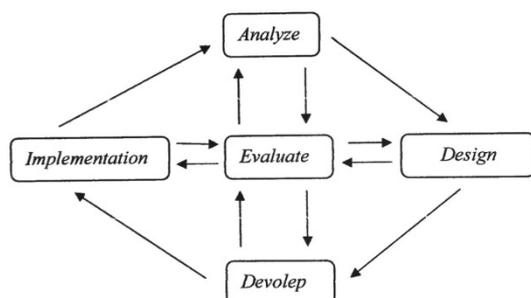
LKS siswa. Kurangnya motivasi guru memanfaatkan teknologi dan mengembangkan LKPD secara pribadi. Rendahnya minat belajar pada siswa ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang membosankan.

Dari adanya permasalahan diatas peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, sejalan dengan Wao *et al.*, (2022) bahwa proses pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran yang ideal. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar siswa. Menurut Fuji (2021:13) dalam penggunaan LKPD tentunya memiliki manfaat dalam menunjang pembelajaran didalam kelas dan manfaatnya dapat langsung dirasakan oleh siswa. Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu LKPD berbasis *classpoint*. *Classpoint* adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh Perusahaan inknoe yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan LKPD untuk siswa, dengan adanya *classpoint* menjawab pertanyaan yang lebih menarik seperti *multiple chois*, *short answer*, *word cloud*, *slide drawing*, mode kompetisi dan masih banyak lagi (Jeklin, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan LKPD berbasis *classpoint* pada mata Pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Devolepment (R&D)* yaitu pengembangan LKPD berbasis *ClassPoint*. Dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Branch (2009) dalam Sugiyono (2016:39), model ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaliasi). Berikut tahapan pengembangan ADDIE.



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian model ADDIE

Tahap *analyze* (analisis) pada tahap ini dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada mata pelajaran IPAS

materi keragaman budaya dengan dilakukannya observasi pada SDN Gayam 1 dan penyebaran angket terhadap guru dan siswa. Sedangkan analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan antusias dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dapat mencapai capaian pembelajaran.

Tahap *Design* (perencanaan) pada tahap ini, peneliti merancang LKPD berbasis *classpoint* dengan detail dan terencana sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya desain ini maka akan terarah dan mempermudah dalam pembuatan LKPD berbasis *classpoint*. Pada tahap ini dilakukannya penyusunan kerangka atau merealisasikan hal-hal hal yang telah direncanakan dalam bentuk kerangka.

Tahap *development* (pengembangan) pada tahap ini peneliti mewujudkan desain pembuatan LKPD berbasis *classpoint*. Pada tahap sebelumnya LKPD berbasis *classpoint* telah dievaluasi, selanjutnya desain tersebut akan dikembangkan pada tahap pengembangan ini.

Tahap *implementation* (implementasi) pada tahap ini dilakukannya penerapan produk yang telah dikembangkan. Dengan melakukan tahap uji coba pada produk. Dilakukan dengan model PBL pada kelas IV SDN Gayam 1, uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tahap *evaluation* (evaluasi) pada tahap ini dilakukannya pengevaluasian pada produk LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya yang telah dikembangkan apakah memerlukan adanya perbaikan untuk menyempurnakan produk yang telah di kembangkan agar dapat sesuai dengan harapan awal.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini observasi menggunakan wawancara dan angket, pada validasi ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi, sedangkan pada kepraktisan menggunakan angket respon guru dan respon siswa, dan pada keefektifan menggunakan soal evaluasi. Teknik analisis data kevalidan didapatkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, kepraktisan didapatkan dari hasilol

angket respon guru dan respon siswa, dan keefektifan didapatkan dari hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan ini bisa dilihat dari tahapan model yang dipakai oleh peneliti, yaitu ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Berikut ini penjelasan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini:

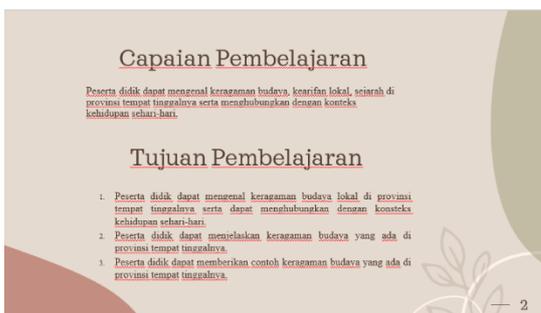
Tahap *analyze* dilakukan dengan cara observasi dan wawancara, pada tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja ini dilakukan guna mendapatkan suatu informasi yang terkait dengan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Untuk mendapatkan hal tersebut maka dilakukanlah observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Gayam 1 dan ditemukanlah permasalahan dalam pembelajaran terkait dengan kurang memaksimalkan atas penggunaan LKPD secara mandiri yang terpacu pada buku siswa saja. Kemudian

analisis kebutuhan ini dilakukan guna mengetahui kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran, untuk mendapatkan hal itu maka dilakukanlah observasi dan penyebaran angket.

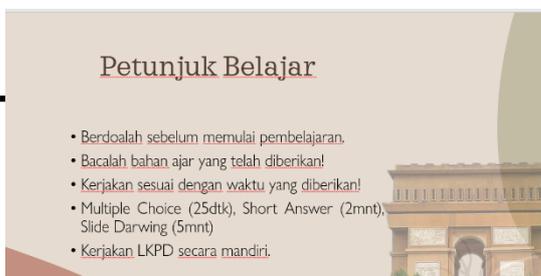
Tahap *design* pada tahap ini dilakukanlah pendesainan terkait dengan LKPD berbasis classpoint materii keragaman budaya. Hasil pada desain ini memuat judul, petunjuk pengerjaan, serta pemilihan gambar yang sesuai dengan materi, font yang mudah dibaca, bahasa yang mudah di pahami siswa. Berikut desain LKPD berbasis *classpoint*.



Gambar 1.2 Background Depan LKPD



Gambar 1.3 CP dan TP



Gambar 1.4 Petunjuk Belajar



Gambar 1.5 LKPD yang dapat dikerjakan siswa

Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat petunjuk belajar yang jelas dan pada soal-soal dilengkapi dengan gambar yang sesuai.

Selanjutnya pengembangan LKPD berbasis *classpoint* dilakukan proses validasi, yang terdiri dari validasi ahli media dan validasi ahli materi yang bertujuan untuk memberikan saran dan komentar dalam perbaikan, sebelum dapat diimplementasikan. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Linda Dwiyanti, S.Pd, M.Pd. validasi ahli materi dan validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd.

Berikut hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 1 Hasil Validasi Produk

No	Aspek Validasi	Presentase	Kevalidan
1	Ahli media	84%	Sangat valid
2	Ahli materi	90%	Sangat valid
3	Ahli perangkat pembelajaran	96%	Sangat valid
	Rata - rata	90%	Sangat valid

Tabel 2 Kriteria Valid

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
$80\% \leq sd < 100\%$	Sangat valid	Sangat baik digunakan tanpa revisi
$60\% \leq sd < 80\%$	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$40\% \leq sd < 60\%$	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% \leq sd < 40\%$	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
$0\% \leq sd < 20\%$	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Berdasarkan dari hasil dari uji validasi produk, ketiga uji validasi memperoleh persentase validasi ahli media (LKPD) 84%, ahli materi 90%, dan perangkat pembelajaran 96% dengan rata-rata 90%. Maka dari keterangan diatas uji kevalidan pada LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya mencapai kriteria sangat valid baik digunakan tanpa revisi.

Tahap *implementation* pada tahap ini LKPD yang telah dilakukan revisi dan telah di validasi serta dikatan valid oleh ahli media dan ahli materi yang selanjutnya akan di uji cobakan pada tahap uji

coba ini dilakukan uji coba terbatas oleh 5 siswa dan uji coba luas oleh 22 siswa. Berikut adalah tampilan LKPD berbasis *classpoint*.

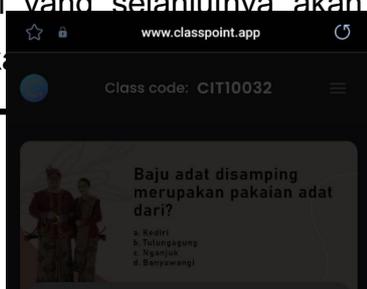


Gambar 6 tampilan soal pada LKPD

Untuk dapat mengakses soal maka siswa perlu masuk web *classpoint* atau memindai barode atau link yang telah diberikan oleh guru dengan memasukkan kode kelas yang telah diberikan oleh guru.



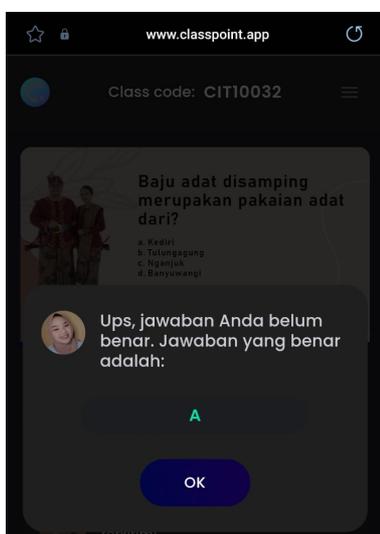
Gambar 7 Tampilan Soal Ketika siswa bergabung *classpoint*



Luas	75	92%	Tuntas
Rata – rata		96%	Tuntas

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada uji coba terbatas memperoleh hasil persentase 100% dan uji coba luas memperoleh hasil persentase 92% dengan rata-rata keduanya 96%. Maka LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya ermasuk kedalam kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya diperlukan juga hasil analisis pada respon guru dan siswa guna mengetahui kepraktisan terhadap LKPD berbasis *classpoint* dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil respon guru dan siswa terhadap LKPD berbasis *classpoint*.

Gambar 8 Tampilan jika jawaban siswa benar



Gambar 9 Tampilan jika jawaban siswa salah

Untuk analisis data keefektifan didapatkan dari hasil pengerjaan soal evaluasi yang menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar. Berikut hasil nilai soal pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tabel 3 Hasil Efektifitas LKPD Berbasis *Classpoint*

Hasil uji coba	KKM	Nilai Hasil Evaluasi	Keterangan
Terbatas	75	100%	Tuntas

Tabel 3 Hasil Respon guru dan Respon Siswa

Hasil respon	Total skor	Skor maksimal	Presentase skor	Keterangan
Guru	42	45	93%	Sangat praktis
Siswa (terbatas)	25	25	100%	Sangat praktis
Siswa (luas)	130	135	96%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan pada hasil respon guru memperoleh hasil persentase 93%, respon siswa terbatas memperoleh hasil persentase 100%, dan respon siswa luas memperoleh hasil persentase 96%. Dengan demikian LKPD berbasis *classpoint*

dapat dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* yang dilakukan pada setiap tahap model pengembangan *analyze, design, development* (evaluasi validasi ahli materi dan ahli media), *implementation*, menganalisis apakah LKPD apakah terdapat kekurangan dan kelemahan pada LKPD berbasis *classpoint*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *classpoint* dinyatakan sangat valid mendapatkan persentase ahli media 84%, ahli materi 90%, dan validasi perangkat pembelajaran 96% dengan rata-rata tingkat kevalidan 90%. LKPD berbasis *classpoint* dinyatakan sangat praktis mendapatkan persentase terhadap respon guru 93%, hasil angket uji coba terbatas 100% dan uji coba luas 96% dengan rata-rata Tingkat kepraktisan 96%. LKPD berbasis *classpoint* dinyatakan sangat efektif setelah dilakukan uji coba terbatas mendapat persentase 100% dan uji

coba luas 92%, dengan rata-rata tingkat keefektifan 96%. Dengan demikian, produk LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya yang telah dikembangkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun saran dari peneliti untuk guru, LKPD berbasis *classpoint* materi keragaman budaya ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media lainnya. Kemudian saran untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan LKPD berbasis *classpoint* dengan cakupan materi yang lebih luas serta menguji keefektifan dalam jangka waktu lebih panjang atau pada jenjang kelas berbeda, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. 2021. *Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru*. Jurnal Pendidikan Guru, 2(1), 23–30.
- Akhmad, Nurul. 2019. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: Alprin.
- Ambaryani, 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan meningkatkan Hasil belajar Kognitif Materi Perubahan*

- Lingkungan Fisik.* Jurnal Pendidikan Surya, Vol:3, No:1
- Depatemen Pendidikan Nasional. 2007. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu.* Jakarta: Depdiknas.
- Fitriyeni. 2023. "Pengembangan LKPD Digital Berbasis Etnosains Melayu Riau Pada Muatan IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1): 441–51.
doi:10.31004/basicedu.v7i1.4399
- Fuji, Devi. 2021. *Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 1Kuala Nangan Raya.* Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Jeklin, A. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta.* Jurnal Pendidikan, 3(1), 1-23
<https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105/85>
- Ni'mah, Asa Mardiyatim, Supriyo (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi dan Fungsi Di SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46-55.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development.* Bandung: Alfabeta.
- Wao, Yosephina Payu, Melania Priska, and Natalia Peni. 2022. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata.* Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi 3(2): 76–87.
doi:10.26740/jipb.v3n2.p76-87.
- Zeni, Justice (2024). *Teknologi Media Pembelajaran (Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital.* Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.