
PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *EXPLORING, CLUSTERING, SIMULATING, VALUING, AND EVALUATING* PADA TEMA KESELAMATAN DI RUMAH DAN PERJALANAN DI KELAS II SD

Oleh

Riska Aprillia¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: ¹riskaaprillia@umnaw.ac.id, ²safridanapitupulu@umnaw.ac.id

Article History:

Received: 26-12-2024

Revised: 17-01-2025

Accepted: 29-01-2025

Keywords:

LKPD Media,

ExCluSiVE Based

Abstract: *This study aims to: (1) To find out the feasibility of LKPD based on Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, and Evaluating on the Theme of Safety at Home and Travel in Grade II of Elementary School. This research is a type of development research (Research and Development) using the ADDIE development model which includes five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this research only goes up to three stages, namely only up to the Development stage. The subjects in this study were validators of material experts, language experts, learning experts (responses of grade II teachers). The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique used was a qualitative descriptive analysis technique. The media developed was validated by one material expert, one language expert and one grade II elementary school teacher. Based on the assessment of the validation results by the material expert, the LKPD product was produced which was feasible for use by grade II elementary school students. Based on the assessment of the validation results by language experts, it produces a LKPD product that is very suitable for use by grade II elementary school students and based on the assessment of the validation results by learning experts, it produces a LKPD product that is very suitable for use by grade II elementary school students. So from the validation data from the three validators, it can be concluded that the LKPD media Based on Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, and Evaluating on the Theme of Safety at Home and Travel in Grade II Elementary School is declared valid and there is no revision by the experts, so it is declared very suitable for use as teaching materials in learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan rangsangan kepada manusia agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan harapan. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak

akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Pada proses pendidikan, kita mengenal istilah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan pokok dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Menurut Sukmawati dkk, 2022 : 202 Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawati dan Hidayat, 2020 Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Salah satu pembelajaran di dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Menurut Indrawini dkk (2014: 2) menyatakan bahwa, pembelajaran tematik, yaitu sebuah teknik pembelajaran terpadu yang menghubungkan konsep bilangan tema sebagai satu kesatuan.

Dalam menyampaikan pelajaran, Guru dituntut dapat menguasai berbagai strategi ataupun model pembelajaran. Tujuannya agar guru mampu mengatasi kejenuhan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu menemukan suasana menyenangkan dan menggali kreativitas belajar peserta didik.

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat perangkat pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawati, dkk:2017).

Salah satu model pembelajaran yang menitik beratkan pada kemampuan berpikir dan mengidentifikasi permasalahan yaitu model pembelajaran ExCluSiVE. Model pembelajaran tersebut menuntut siswa untuk saling bertukar pikiran, berkolaborasi, berkomunikasi, serta bersimulasi di depan kelas guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemakaian bahan ajar yang sesuai juga dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Lestari (2013:2) mengungkapkan Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Ada banyak bahan ajar yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Salah satunya adalah LKPD. LKPD adalah salah satu alat untuk membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat membentuk interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik yang diharapkan bisa meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar (Jowita, 2017). LKPD dapat dirancang dan dikembangkan disesuaikan dengan kondisi serta situasi kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat observasi di MIS Al Khairat Deli Tua, sebagian besar siswa kelas II tampak tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Menurut peneliti salah satu alasannya karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, penggunaan alat dan bahan ajar masih belum maksimal. Dari temuan tersebut, peneliti berpendapat bahwa dengan adanya bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, maka akan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut (Hidayat dan Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Guru dituntut untuk dapat membuat inovasi-inovasi pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Untuk dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah LKPD berbasis *ExCluSiVE* yang terdiri dari lima langkah/tahapan, seperti *exploring, clustering, simulating, valuing, and evaluating*. Model ini berpusat pada peserta didik, berfokus pada konsep serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar (Darmawan, E, dkk, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah”

1. Bagaimana Desain LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating*?
2. Bagaimana uji kelayakan LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating* menurut penilaian para ahli?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating*.
2. Untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating* menurut penilaian para ahli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pengembangan *Research & Development* (R&D). Sugiyono (2014: 407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi).

Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi 5 tahap prosedur ADDIE menjadi 3 tahap. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap Pengembangan (*Development*). Hal ini dikarenakan fokus tujuan peneliti hanya menambah contoh LKPD yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu faktor sehingga peneliti melakukan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan, diantaranya:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan, yaitu tahap analisis. Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dengan observasi lapangan.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam merancang LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating* (ExCluSiVE), perlu diperhatikan komponen-komponen untuk membuat desain LKPD tersebut, seperti judul LKPD, tema dan subtema pembelajaran, identitas peserta didik, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan isi LKPD.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Mengembangkan LKPD

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengembangkan LKPD berbasis ExCluSiVE pada tema 8 Pembelajaran Aturan Keselamatan Di Rumah.

b. Kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan instrumen penelitian berupa lembar angket instrumen pengumpulan data.

c. Setelah kegiatan instrumen pengumpulan data sudah dilakukan validasi oleh validator maka instrumen tersebut digunakan untuk menilai kelayakan dari LKPD yang dikembangkan.

Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah validator telaah ahli LKPD (dosen), ahli materi (dosen) dan ahli pembelajaran. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa kuisioner/angket berdasarkan skala likert.

Instrumen yang digunakan berdasarkan skala *likkert* yang memiliki 4 jawaban yang digunakan untuk mengukur pendapat para penelaah mengenai produk LKPD yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perencanaan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (penerapan) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Namun karena waktu dan situasi penelitian dilakukan hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) saja. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis, yaitu suatu proses atau upaya untuk mengolah data menjadi informasi yang baru guna sebagai solusi untuk suatu permasalahan. Pada tahap ini yang dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup 2 hal, yaitu (a) tahap analisis karakteristik siswa dan masalah pembelajaran (b) analisis kompetensi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam mendesain atau merancang LKPD dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

a. Menetapkan Perangkat

Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi *microsoft word*. Dalam mengembangkan LKPD ini didukung juga dengan beberapa aplikasi/software lain

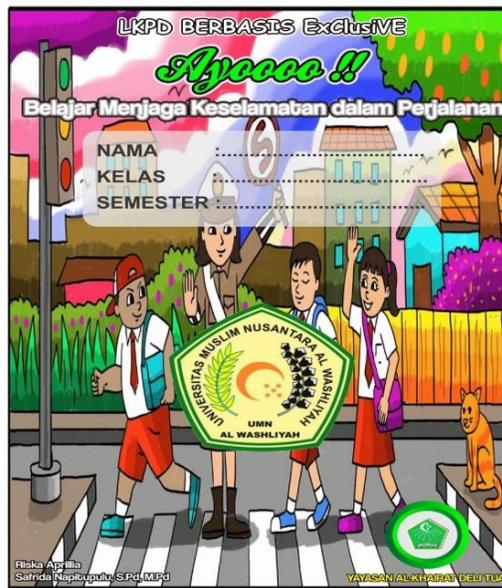
yang digunakan untuk mendesain gambar dan membuat animasi. Aplikasi lainnya yang dimaksud adalah *photoshop cs 4*.

b. Menyusun Instrumen Penilaian

Instrumen dibuat untuk menilai produk yang telah dikembangkan` instrumen yang digunakan untuk melalui validitas produk terlebih dahulu di uji validitas butir instrumennya oleh dua orang dosen UMN Al-Washliyah dan seorang pengajar di Mis Al Khairat Deli Tua. Kuisisioner yang diuji validitasnya yaitu (a) instrumen ahli pembelajaran, (b) instrumen ahli LKPD, (c) instrumen ahli materi.

c. Desain LKPD

Tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Exploring, Clustering, simulating, valuing, and Evaluating* didesain menjadi produk yang sesungguhnya sesuai dengan rancangan. Kegiatan yang pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan LKPD misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dan animasi yang sesuai dengan materi.



Gambar 1. Cover LKPD

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap telaah untuk menghasilkan LKPD yang layak digunakan setelah melakukan revisi berdasarkan masukan penelaah ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli LKPD. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:

a. Telaah Ahli LKPD

Angket telaah ahli LKPD berisi 13 butir pernyataan. Penelaah ahli LKPD memberikan skor 4 pada 11 butir pernyataan dan skor 3 pada 2 butir pernyataan. Dari hasil tersebut didapatkan skor 50 dengan nilai 96% dengan kriteria "sangat layak".

b. Telaah Ahli Materi

Angket telaah ahli materi berisi 10 butir pernyataan. Penelaah ahli materi memberikan skor 3 pada 10 butir pernyataan yang diajukan. Dari hasil tersebut

didapatkan skor 30 dengan nilai 75% dengan kriteria “layak”.

c. Telaah Ahli Pembelajaran

Angket telaah ahli pembelajaran berisi 10 butir pernyataan. Penelaah ahli pembelajaran memberikan skor 4 pada 13 butir pernyataan dan skor 3 pada 2 butir pernyataan. Dari hasil tersebut didapatkan skor 58 dengan nilai 97% dengan kriteria “sangat layak”.

Berdasarkan hasil presentase dari penelaah ahli materi, ahli LKPD, dan pembelajaran, diperoleh rata-rata sebesar 88 %. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, and Evaluating* yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, and Evaluating* untuk siswa kelas II SD dikembangkan dengan metode *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono yang kemudian dibatasi oleh peneliti untuk disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Peneliitian yang dilakukan tidak sampai tahap produk penyebaran dari produk yang dihasilkan, karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator dan pendidik kelas II SD, sehingga keterbatasan peneliti tidak mencakup semua langkah pengembangan yang ada.
2. LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, and Evaluating* merupakan lembar kerja yang dapat menumbuhkan kemampuan bereksplorasi, kemampuan bersimulasi dan sikap kemampuan dalam mengambil keputusan untuk siswa kelas II SD. Berdasarkan hasil telaah ahli materi didapatkan skor 30 dengan persentase mencapai 75% dengan kategori “layak”. Hasil telaah ahli LKPD didapatkan skor 50 dengan persentase mencapai 96% dengan kategori “sangat layak”. Dari hasil telaah ahli pembelajaran yang didapatkan skor sebesar 58 dengan persentase mencapai 97% dengan kategori “sangat layak”. Dari hasil 3 penelaah ahli, diperoleh skor rata-rata sebesar 88% maka LKPD berbasis *Exploring, Clustering, Simulating, Valuing, and Evaluating* dengan kategori “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [2] Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/2/2>
- [3] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823>
<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- [4] Ika Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia

- Permata. <https://scholar.google.co.id/citations?user=wfG6wIYAAAAJ&hl=id>
- [5] Indrawini, T, Amirudin, A, dan Widiati, U. (2014). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 11, 1489-1497. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [6] Jowita 2017. "Perkembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 4 sehat itu Penting Subtema 3 Lingkungan Sehat di Kelas V SD Negeri 55/I Sridadi". Tersedia pada <http://repository.unja.ac.id/2343/1/A1D111133-ARTIKEL.pdf>
- [7] Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
- [8] <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.3848>
- [9] Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [10] Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, Abdul Mujib. 2017. Ibm Guru Cerdas Geogebra. *Jurnal Amaliyah Pengabdian Pada Masyarakat* Vol 1 No. 2 Hal. 52-59. <https://media.neliti.com/media/publications/279287-ibm-guru-cerdas-geogebra-54c18853.pdf>
- [11] Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- [12] <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsteir-20/125954044>
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- [13] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10-18.
- [14] <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118>
- [15] <https://doi.org/10.32696/jmn.v4i1.118>
- [16] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm/article/view/18961>
- [17] <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v6n1.p78-92>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN