PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DIGITAL PADA MATERI SEJARAH DI KELAS IV SD NEGERI 72 BANDA ACEH

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Safria Alda
1711080039

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021

Pengem

Skrip

Progran

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **v**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **vi**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Pembatasan Penelitian 5
1.4 Rumusan Masalah 6
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI **8**
2.1 Lembar Kera Pesrta Didik 8
2.1.1 Pengertian Lembar Kera Pesrta Didik 8
2.1.2 Fungsi Lembar Kera Pesrta Didik 10
2.1.3 Langkah-langkah LKPD 10
2.1.4 Komponen-Komponen LKPD 12
2.1.5 Manfaat LKPD 12
2.1.6 Tujuan LKPD 13
2.1.7 Unsur-Unsur LKPD 13
2.2 Lembar Kera Pesrta Didik (LKPD) Digital 13
2.2.1 Teknologi Digital 13
2.1.2 Pengertian LKPD Digital 15
2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan LKPD 15
2.3 Sejarah 16

2.3.1 Pengertian Sejarah 16
2.4 Kerajaan Sriwijaya 16
2.4.1 Lokasi Kerajaan 17
2.4.2 Masa Kejayaan dan Kemunduran Kerajaan Sriwijaya 17
2.4.3 Kehidupan Ekonomi 18
2.4.4 Kehidupan Agama dan Kehidupan Politik 18
2.4.5 Raja-Raja Kerajaan Sriwijaya 19
2.4.6 Runtuhnya Kerajaan Sriwijaya 19
2.4.7 Peninggalan Kerajaan Sriwijya 20
2.5 Kerangka Berpikir 21

BAB III METODE PENELITIAN 22
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian 22
3.2 Subjek Penelitian 22
3.3 Prosedur Penelitian 23
3.3.1 Pengembangan Produk 23
3.4 Tekhnik Pengumpulan Data 25
3.4.1 Wawancara 25
3.4.2 Angket 25
3.5 Instrumen Penelitian 26
3.5.1 Pedoman Wawancara 26
3.5.2 Lembar Angket/Kuisioner 27
3.5.2.1 Angket Validasi 27
3.5.3 Tes 30
3.6 Teknik Analisa Data 30
3.6.1 Analisis Data Validitas 30
3.6.2 Analisis Data Respon Peserta Didik 31
3.6.3 Analisis Data Respon Guru (Keprakisan) 32
3.7 Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik 33

BAB IV HASIL PENELITIAN 35
4.1 Hasil Penelitian.....35
4.2 Hasil Analisis.....35
4.2.1 Analisis Kebutuhan 35
4.3 Tahap Desaian (Perancangan) 33
4.4 Hasil Develop (Pengembangan) 40
4.4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....41
4.4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....42
4.4.3 Hasil Validasi Ahli Desain 43
4.5 Implementasi (Uji Coba LKPD) 46
4.5.1 Hasil Respon Peserta Didik 47
4.5.2 Hasil Respon Guru (Praktis).....48
4.5.3 Keefektifan Hasil Belajar Peserta Didik.....49
4.6 Evaluasi.....50
4.7 Pembahasan 51

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP 54
5.1 Kesimpulan.....54
5.2 Saran 55

DAFTAR PUSTAKA 56
LAMPIRAN- LAMPRAN.....60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan & Kekurangan LKPD Digital 15
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi 27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desaian 28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahas 28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta didik 29
Tabel 3.4 KisiKisi Angket Respon Guru.....29
Tabel 3.5 Skor Penilaian Validasi Ahli 30
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan 31
Tabel 3.7 Skor Penilaian Respon Peserta Didik.....31
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan 32
Tabel 3.9 Skor Penilaian Repon Guru.....32
Tabel 3.10 Kriteria Respon Guru (Kepraktisan) 33
Tabel 4.1. Data Validasi Ahli Materi 41
Tabel 4.2. Data Validasi Ahli Bahasa 42
Tabel 4.3. Data Validasi Ahli Desaian 43
Tabel 4.4. Hasil Revisi LKPD Berbasis Digital 46
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik 47
Tabel 4.6 Data Validasi Respon Guru (Praktisi) 48
Tabel 4.7 Keefektifan Hasil Belaar Pesert Didk 49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir LKPD berbasis digital..... 21

Gambar 3.1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE..... 25

Gambar 4.1 Langkah- Langkah Penyusunan LKPD di gital 40

Gambar 4.2 Grafik hasil ahli validator 44

Gambar 4.3 Hasil Revisi LKPD Bebasis digital 46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesat pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin gencar pula upaya pendidikan yang harus dilakukan pada era milineal seperti sekarang. Pendidikan merupakan sebuah proses akademik yang bertujuan meningkatkan rasa dari nilai sosial, budaya, moral atau agama pembelajar. Selain itu pendidikan juga bertujuan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan pengalaman dikehidupan nyata (lapangan). Sekolah merupakan wadah bagi orang tua sebagai proses pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan yang tidak bisa didapatkan oleh anak dirumah. Guru juga bisa membuat pembelajaran lebih kreatif, inovatif, menarik dan tidak tergolong monoton bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar. *(Pratiwi, & Zuliarni :2020).*

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang akan menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kreatif dalam memecahkan masalah dengan baik. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) Bab 1 Pasal 1, menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi tersebut menjelaskan pendidikan

mengarahkan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya agar bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat sekitar, serta bangsa dan negara.

Penerapan kurikulum 2013 yang mencantumkan tema-tema, subtema dan pembelajaran setiap pertemuan, pembelajaran berdasarkan tema ini mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan memilih tema tertentu, oleh karena itu mata pelajaran tetaplah ada dalam pembelajaran tematik seperti halnya. Mata pelajaran IPS. muatan pembelajaran IPS yang memiliki sejarah yang sebenarnya merupakan kegiatan yang ada di kehidupan kita sehari-hari. IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran IPS di SD adalah menanamkan kesadaran akan posisi individu, baik dalam kapasitasnya sebagai pribadi maupun sebagai anggota komunitas

Pembelajaran IPS hendaknya disajikan dengan situasi yang menyenangkan dan menggunakan berbagai pendekatan, media dan sumber belajar yang bervariasi, karena IPS terutama pembelajaran tentang sejarah menjadi pembembelajaran penting bagi siswa. Namun pada kenyataannya, guru mengajar IPS dengan persiapan yang kurang matang karena bingung dalam membuat LKPD yang kreatif dan menarik bagi murid.

LKPD suatu perangkat pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Lembar kerja peserta didik adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (*Trianto, 2012:222).* LKPD dapat membantu siswa belajar secara terarah dan dapat dijadikan sebagai fasilitator

dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

LKPD yang sudah disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang akan dicapai yang dilengkapi dengan arahan dan pertanyaan yang terstruktur dengan tujuan agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri.(*Andi Prastowo,2014:204).* Oleh karena itu, di dalam LKPD terdapat materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Penggunaan LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan LKPD dapat memudahkan siswa dalam pembalajaran . Hal ini dapat dibenarkan apabila LKPD yang digunakan tersebut merupakan LKPD yang berkualitas baik. LKPD dikatakan baik bila memenuhi syarat yaitu syarat-syarat didaktif yang artinya LKPD harus mengikuti asas-asas belajar-mengajar yang efektif, syarat-syarat konstruksi yang berkenaan dengan bahasa, susunan kalimat, kosa-kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang tepat guna serta memiliki syarat teknis yang berkaitan dengan tulisan, gambar dan penampilan. (*Widjajanti,2017:2).*

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang di kembangkan antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Ummiyatul Fitri Al-hayati,(2019) dengan judul "Pengembangan Lembar kerja siswa (LKS) Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Alat-alat Optik". Hasil penelitian menunjukkan LKPD digital ini dianggap layak oleh 20 orang ahli (ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli model inkuiri terbimbing), efektif dalam membantu proses pembelajaran dengan 75% siswa telah mencapai KKM dan N-Gain sebesar 0,6 (sedang), dan praktis dengan skor 94%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu irmawati, S.Pd guru kelas IV di SDN 72 Banda Aceh. LKPD yang sering digunakan untuk materi sejarah di sekolah memiliki kekurangan, yaitu kualitas yang kurang baik dan halaman rawan sobek dan belum menggunakan LKPD yang menarik pada proses pembelajaran, guru hanya memberikan LKPD berbentuk selembar kertas dan gambar LKPD tidak berwarna dan LKPD tersebut LKPD copyan sehingga pembelajaran dan penggunaan LKPD tersebut dirasa masih terdapat kelemahan diantaranya tidak menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, banyak peserta didik diantaranya tidak menyelesaikan tugas

LKPD yang digunakan di sekolah tersebut juga memiliki isi yang lebih menekankan pada pertanyaan, pengisian soal tanpa menjelaskan bagaimana materi pembelajaran nya terlebih dahulu dalam LKPD, proses yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan jawaban dari pertanyaan yang masih berupa kegiatan yang kurang mengembangkan peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif sehingga membuat peserta didik tersebut mengakibatkan cenderung merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan LKPD yang digunakan kurang bervariasi atau kurang menarik. LKPD yang dapat dinilai menarik apabila sesuai dengan aspek dan kriteria yang telah ditentukan. Guru kelas IV ibu Irmawati, S.Pd juga mengatakan bahwa disekolah belum menggunakan LKPD Berbasis Digital.

LKPD Berbasis Digital merupakan salah satu solusi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, LKPD Berbasis Digital juga dapat menampilkan gambar yang berwarna dan video tentang materi. Sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Adanya pengembangan LKPD berbasis Digital ini diharapkan dapat

memberi kemudahan kepada peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan aplikasi-aplikasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan manfaat dalam bidang pendidikan. LKPD ini adalah salah satu LKPD pembelajaran yang dirasa cocok dengan kondisi dari generasi teknologi informasi sekarang ini karena (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain, (3) dapat mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan LKPD pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat membantu pembelajaran siswa, maka dari itu akan dilakukan penelitian yang berjudul, **Pengembangan LKPD Berbasis Digital Pada Materi Sejarah Kelas IV Di SDN 72 Banda Aceh**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diindentifikasi permasalahan di antaranya:

1. LKPD yang digunakan belum berbasis digital
2. LKPD yang digunakan tidak menarik dan tidak berwarna
3. LKPD yang digunakan berupa kertas selembar dan rawan sobek

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan LKPD berbasis digital pada mata pelajaran IPS

2. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Sejarah
3. Kualiatas Produk yang di kembangkan diketahui hanya sampai tahap validasi ahli Materi, ahli bahasa, ahli desain LKPD dan respon guru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana Pengembangan LKPD berbasis Digital pada Materi Sejarah untuk peserta didik kelas IV SDN 72 Banda Aceh yang vali, praktis dan efektif?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui Bagaimana Pengembangan LKPD berbasis Digital pada Materi Sejarah untuk peserta didik kelas IV SDN 72 Banda Aceh yang valid, praktis dan Efektif

1.6 Manfaat penelitian

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi siswa,

Penelitian ini dapat menghasilkan bahan ajar berupa LKPD digital sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi Peninggalan Sejarah secara mandiri dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam mempelajari materi tersebut.

2. Bagi guru,

Penelitian ini dapat menjadi alternatif bahan ajar berupa LKPD digital yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi Peninggalan Sejarah yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

3. Bagi peneliti lain,

Memberi informasi tentang pengembangan LKPD digital dan menjadi bahan acuan dalam mengembangkan LKPD digital selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Lembar kerja peserta didik (LKPD)

2.1.1 Pengertian Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukkan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Lembar kerja peserta didik (LKPD) digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa untuk mengetahui lebih banyak dan memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru/pendidik (Trianto, 2010: 222).

Prastowo (2012:204) menjelaskan bahwa Lembar kerja peserta didik merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Pengertian selain dari Trianto dan Prastowo di atas, Majid (2011: 176) menyatakan Lembar Kegiatan Siswa (student work sheet) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus di

kerjakan oleh siswa. Pengertian dari ketiga ahli di atas dapat disimpulkan LKPD merupakan lembaran tugas yang dilengkapi dengan ringkasan materi yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan

Dalam Lembar kerja peserta didik (LKPD) siswa akan mendapatkan uraian materi, tugas, dan latihan yang berkaitan dengan materi yang diberikan. LKPD atau biasa disebut pula dengan istilah Lembar Kerja merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKPD, siswa akan mendapatkan materi, ringkasan dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, dalam LKPD siswa dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. Dalam LKPD, siswa pada saat yang bersamaan diberi materi dan tugas yang berkaitan dengan materi tersebut.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat digolongkan baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran. Menurut Widjajanti (2010: 1) Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Lembar kerja peserta didik (LKPD) juga merupakan media pembelajaran, karena dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain. Lembar kerja peserta didik (LKPD) menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh standar kompetensi. Standar kompetensi mata pelajaran menurut Gunawan (2012:287) diartikan sebagai kemampuan siswa dalam: (1) Melakukan suatu tugas atau pekerjaan berkaitan dengan mata pelajaran tertentu, (2) Mengorganisasikan tindakan agar pekerjaan dalam mata pelajaran tertentu dapat dilaksanakan, (3) Melakukan reaksi yang tepat bila terjadi penyimpangan

dari rancangan semula, (4) Melaksanakan tugas dan pekerjaan berkaitan dengan mata pelajaran dalam situasi dan kondisi yang berbeda.

2.1.2 Fungsi Lemabar Keraja Siswa (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) selain sebagai bahan ajar LKPD juga mempunyai beberapa fungsi yang lain. Menurut Widjajanti (2010: 1-2), fungsi LKPD tersebut yaitu dapat: (1) Menjadi alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar, (2) digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu topik, (3) untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai siswa, (4) mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas, (5) membantu siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar, (6) membangkitkan minat siswa jika LKPD disusun secara rapi, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga mudah menarik perhatian siswa, (7) menumbuhkan kepercayaan pada diri siswa dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu, (8) mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya, (9) digunakan untuk melatih siswa menggunakan waktu seefektif mungkin, (10) meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

2.1.3 Langkah – Langkah LKPD

Menurut Andi Prastowo, LKPD disusun dengan beberapa langkah. Langkahlangkah penyusunan LKPD tersebut, sebagai berikut:

1. Melakukan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dimaksudkan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Biasanya dalam menetukan materi dianalisis

dengan cara melihat materi pokok dan pengalaman belajar dari materi yang akan diajarkan, kemudian kompetensi yang harus dimiliki siswa.

2. Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan guna mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis dan sekuensi atau urutan LKPD-nya juga dapat dilihat. Sekuens LKPD ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan. Diawali dengan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

3. Menentukan Judul-judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar KD-KD, materi-materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu Kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi tersebut tidak terlalu besar.

4. Penulisan LKPD

Penulisan LKPD dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Pertama*, merumuskan kompetensi dasar. Untuk merumuskan kompetensi dasar, dapat kita lakukan dengan dengan menurunkan rumusannya langsung dari kurikulum yang berlaku. *Kedua*, menentukan alat penilaian, Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja siswa. *Ketiga*, menyusun materi. Materi LKPD sangat tergantung pada KD yang akan dicapai. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian. Supaya pemahaman siswa terhadap materi lebih kuat, maka dapat saja dalam LKPD ditunjukkan referensi yang digunakan agar siswa membaca lebih jauh tentang materi tersebut. Selain itu, tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari siswa tentang hal-hal yang

seharusnya siswa dapat melakukannya. *Keempat,* memperhatikan struktur LKPD. Struktur LKPD terdiri atas enam komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja, dan penilaian.

2.1.3 Komponen – Komponen LKPD

Menurut Andi Prastowo, (2014 : 3) Komponen LKPD meliputi hal-hal berikut: (1) Judul kegiatan, berisi topik kegiatan sesuai dengan KI dan KD. (2) Tujuan, adalah tujuan belajar sesuai dengan KD. (3) Alat dan Bahan, jika kegiatan belajar memerlukan alat dan bahan, maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan. (4) Prosedur kerja, berisi petunjuk kerja untuk peserta didik yang berfungsi mempermudah siswa melakukan kegiatan belajar. (5) Tabel data, berisi tabel dimana peserta didik dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran. Untuk kegiatan yang tidak memerlukan data, maka bisa diganti dengan kotak kosong dimana peserta didik dapat menulis, menggambar, atau berhitung. (6) Bahan diskusi, berisi pertanyaan-pertanyaan yang menuntun peserta didik melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi.

2.1.4 Manfaat Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis, maanfaat yang diperoleh menggunakan LKPD, yaitu: (1) Membantu guru dalam mengelola proses belajar. (2) Membantu guru mengarahkan siswanya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja. (3) Memudahkan guru memantau keberhasilan siswa untuk mencapai sasaran belajar.

2.1.5 Tujuan Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Tujuan penyusunan LKPD memiliki empat poin, yaitu: (1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan. (2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan. (3) Melatih kemandirian siswa dan, (3) Memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa.

2.1.6 Unsur- Unsur Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Prastowo (2016:443) menyatakan bahwa, LKPD dilihat dari strukturnya terdiri dari enam unsur utama, yaitu: (1) judul, (2) petunjuk belajar, (2) kompetensi dasar atau materi pokok, (3) informasi pendukung, (4) tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Jika dilihat dari segi formatnya LKPD memiliki delapan unsur, yaitu: (1) judul, (2) kompetensi dasar, (3) waktu penyelesaian, (4) alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, (5) informasi singkat, (6) langkah kerja, (7) tugas yang harus dilakukan, (8) laporan yang harus dikerjakan.

2.2 Lembar kerja peserta didik (LKPD) Digital

2.2.1 Teknologi Digital

Menurut Deni Darmawan, (2011:7-8) Kemajuan teknologi dewasa ini dan dimasa akan datang terutama bidang informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi sempit cakupannya. Interaksi antara bangsa yang satu dengan bangsa yang lainnya, baik yang disengaja maupun yang tidak menjadi sangat intensif. Kemajuan ini, memiliki sajarah yang cukup panjang bila dilihat kebelakang, terdapat sejarah yang menjadi sumber perkembangan dalam bidang informasi dan komunikasi. Di lain pihak, perangkat telekomunikasi berkembang

pesat saat mulai diimplementasikan teknologi digital menggantikan teknologi analog yang mulai menampakkan batas-batas pengeksplorasiannya. Digitalisasi perangkat telekomunikasi kemudian berkonvergensi dengan perangkat komputer yang dari awal merupakan perangkat yang mengadopsi teknologi digital.

Menurut, Erlisa Dwi Ananda (2019 :3) Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin "texere" yang berarti menyusun atau membangun. Sementara Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan. Sementara, teknologi menurut Pasal 1 ayat 2 Undang-undang nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pengertian teknologi adalah cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan dan peningkatan mutu kehidupan manusia.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, (2013 :30) Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan teknologi digital adalah ilmu terapan yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak maupun perangkat keras atau menggunakan basis komputer (bahasa komputer). Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprocessor.nBeberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut: (1) Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linear, (2) dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana

direncanakannya, (3) biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik, (4) prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini, (5) pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang Tinggi, Kustandi & Sutjipto, (2013 :30)

2.2.3 Pengertian LKPD (Lembar kerja peserta didik) Digital

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar. LKPD haruslah dikembangkan oleh guru berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Maka LKPD memerlukan inovasi berupa LKPD digital yang mengikuti teknologi saat ini. LKPD digital adalah Lembar kegiatan yang disajikan di dalam bahasa komputer yang berupa teoritis maupun praktis yang diharapkan siswa dapat mempelajarinya secara mandiri.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan LKPD Digital

Menurut Belawati, LKPD digital memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan LKPD digital adalah sebagai berikut:

Tebel. 2.1 Kelebihan dan kekurangan LKPD digital

Kelebihan	Kekurangan
Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik,	Memerlukan komputer dan pengetahuan Program
Interaktif dengan siswa.	Membutuhkan hardware khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya
Dapat mengelola laporan atau respon siswa	Resolusi untuk image grafik sangat terbatas pada sistem *microprocessor*
Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan siswa.	Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu.
Dapat mengontrol *hardware* media lain.	Tidak kompatibel antar jenis yang ada.
Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar siswa.	-

2.3 Sejarah

2.3.1 Pengertian Sejarah

Sejarah telah menjadi suatu pengetahuan yang penting dalam kehidupan suatu bangsa atau suatu Negara. Dengan mempelajari sejarah, kita akan mendapat gambaran tentang kehidupan masyarakat dimasa lampau atau mengetahui peristiwa-peristiwa atau kejadian- kejadian yang terjadi dimasa lampau. Peristiwa maupun kejadian yang terjadi dimasa lampau itu dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa dimasa yang akan datang.

2.4 Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya adalah kerajaan buddha bercorak maritim yang mengontrol perdagangan di jalur utama Selat Malaka. Sriwijaya memiliki hubungan yang erat dengan Jawa, terutama karena relasi raja-rajanya yang berasal dari Jawa. Kemunculan Sriwijaya pada abad ke-VI masehi sendiri masih menimbulkan sejumlah pertanyaan karena eksistensinya yang lebih lambat dibandingkan kota-kota di Asia Tenggara, mengingat perdagangan antara Romawi-India-Cina telah berkembang pesat. Sementara posisi Sriwijaya di pesisir Sumatra Timur merupakan bagian dari jalur utama tersebut.

Sebagai kerajaan bercorak maritime, Sriwijaya menjalin hubungan baik dengan India dan Cina. Sriwijaya dikenal sebagai pusat pembelajaran agama Buddha di Nusantara. Kerajaan ini cukup sering mengirimkan perwakilan ke Kekaisaran Cina sebagai bentuk ketundukan dan jaminan keamanan. Sriwijaya diduga menguasai wilayah hingga ke Thailand Selatan, Semenanjung Malaya, bahkan Madagaskar.

2.4.1 Lokasi Kerajaan

Kerajaan sriwijaya merupakan salah satu kerajaan besar yang pernah membawa kejayaan bangsa Indonesia di masa lampau. Kerajaan Sriwijaya bukan saja dikenal diwilayah Indonesia tetapi dikenal hampir di setiap bangsa atau Negara yang berada jauh di luar Indonesia. Hal ini disebabkan letak kerjaan Sriwijaya yang sangat strategis dan dekat dengan Selat Malaka. Telah kita ketahui, Selat Malaka pada saat itu merupakan jalur perdagangan yang sangat ramai dan dapat menghubungkan antara pedagang-pedagang dari Cina dengan India maupun Romawi. Berdasarkan penemuan-penemuan prasasti disimpulkan bahwa kerajaan sriwijaya terletak disumatera selatan, yaitu tepatnya ditepi Sungai Musi atau sekitar kota Palembang sekarang.

2.4.2 Masa Kejayaan dan Kemunduran Kerajaan Sriwijaya

Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya pada masa kekuasaan Dapunta Hyang Sri Jayanasa. Ia dikenal sangat pandai dalam meramu taktik perang dan juga peduli terhadap rakyatnya. Selama Dapunta Hyang Sri Jayanaga memerintah, kerajaan Sriwijaya berhasil menguasai semua wilayah kerajaan yang meliputi hampir seluruh Asia Tenggara.

Pada akhir abad ke-13 M, Kerajaan Sriwijaya mengalami kemunduran. Hal ini disebabkan oleh faktor politik dan ekonomi, (1) Faktor Politik, kedudukan Kerajaan Sriwijaya semakin terdesak, karena munculnya kerajaan-kerajaan besar yang juga memiliki kepentingan dalam dunia perdagangan, seperti Kerajaan Siam di sebelah utara. Kerajaan Siam memperluas wilayah kekuasaannya ke arah selatan dengan menguasai daerah-daerah di Semenanjung Malaya termasuk Tanah Genting Kra. (2) Faktor Ekonomi, para pedagang yang melakukan aktifitas perdagangan di Kerajaan Sriwijaya semakin berkurang, karena daerah-daerah

strategis yang pernah dikuasai oleh Kerajaan Sriwijaya telah jatuh ke dalam kekuasaan dari raja-raja sekitarnya. Akibatnya, para pedagang yang melakukan penyeberangan ke Tanah Genting Kra atau yang melakukan kegiatan sampai ke daerah Melayu (sudah dikuasai Kerajaan Singasari) tidak lagi melewati wilayah kekuasaan Sriwijaya. Keadaan seperti ini tentu mengurangi sumber pendapatan kerajaan.

2.4.3 Kehidupan Ekonomi

Kerajaan Sriwijaya menggunakan sistem perekonomian pesisir dimana pendapatan diperoleh dari biaya penyeberangan dan juga bea cukai barang dagangannya. Rata-rata penduduk kerajaan Sriwijaya bermata pencaharian sebagai nelayan dan pedagang. Saat itu Sriwijaya adalah salah satu jalur emas perdagangan Eropa dan Asia, sehingga untuk memenuhi kebutuhan melalui ekspor impor sangat mudah dilakukan di sana. Bahkan banyak dari para saudagar India dan Cina menggunakan Sriwijaya sebagai gudang penitipan barang yang dibeli dari daerah Jawa dan Semenanjung Malaka. Selain itu kerajaan Sriwijaya memiliki hasil bumi yang beragam mulai dari kapur barus, cengkeh, kayu cendana, kayu gaharu, pala, gambir, kapulaga, dan masih banyak lagi.

2.4.4 Kehidupan Agama & Kehidupan Politik

Kebudayaan masyarakat Sriwijaya adalah kebudayaan yang dipengaruhi agama budha. Sehingga pada pusat pemerintahannya sering sekali diadakan acara persembahyangan pada budha untuk meminta kemakmuran. Dalam sejarah kerajaan Sriwijaya sangat menghormati keberagaman makhluk hidup serta peradilan yang tegas. Tidak ada yang bisa lolos dari hukuman meskipun itu pejabat kerajaan. Dan Sriwijaya bukan hanya sekedar kerajaan senusa artinya

hanya mengusai satu pula melainkan kerajaan antar nusa yang artinya mengusai beberapa pulau.

2.4.5 Raja- Raja Kerajaan Sriwijaya

Telah disampikan sebelumnya bahwa struktur genealogis raja-raja Sriwijaya banyak terputus dan hanya didukung bukti-bukti yang kurang kuat berikut adalah nama raja-raja kerjaan Sriwijaya yang sedikit banyak disepakati oleh para ahli setalah Dapunta Hyang Sri Jayanasa yaitu: (1) Dapunta Hyang 671, (2) Rudra Vikraman 728, (3) Sri Indrawarman 702, (4) Sri Maharaja 775, (5) Dharanindra 778, (6) Samaragrawira 782, (7) Samaratungga 792, (8) Balaputradewa 856, (9) Sri Udayaditya Warmadewa 960, (10) Sri Cudamani Warmadewa 988, (11) Sri Maravijayottungawarman 1008, (12) Sangrama vijayottunggawarman 1025.

2.4.6 Runtuhnya Kerajaan Sriwijaya

Kejayaan Kerajaan Sriwijaya semakin pudar mulai awal abad kesebelas.Sebagaimana telah dikemukakan, Sriwijaya selalu mengadakan hubungan baik dengan kerajaan tetangganya. Entah apa sebabnya, hubungannya dengan Kerajaan Cola (India) menjadi buruk. Pada tahun 1024 Masehi, Cola menyerang Sriwijaya. Serangan itu diulang kembali pada tahun 1030. Banyak kapal Sriwijaya tenggelam dan hancur akibat peperangan tersebut. Tidaklah heran kalau peperangan itu melemahkan angkatan laut Sriwijaya.Semakin rapuhnya kekuatan militer mengakibatkan kontrol terhadap wilayah bawahan pun menjadi semakin lemah. Kelemahan itu terbukti dari sikap Kerajaan Melayu yang melepaskan diri dari Sriwijaya. Dari berita Cina diketahui bahwa pada abad kesebelas, Melayu mengirim utusannya sendiri ke Cina.

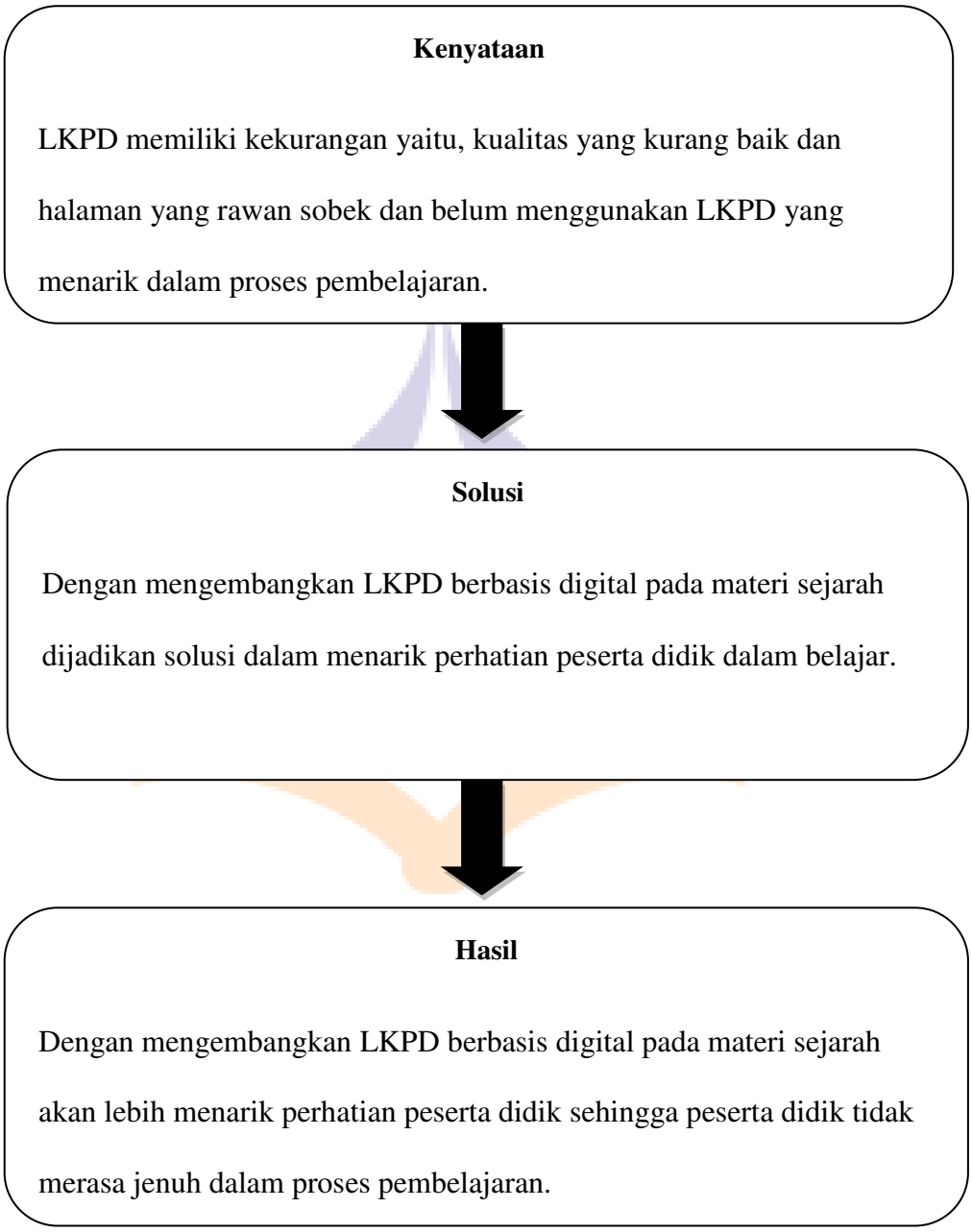
Setelah itu, daerah kekuasaan Sriwijaya yang lain ikut melepaskan diri pula. Wilayah Sriwijaya semakin ciut. Akan tetapi, Sriwijaya sendiri tidak mampu bertindak tegas terhadap wilayah-wilayah yang membangkang. Ia tidak lagi memiliki angkatan laut yang kuat. Keamanan wilayah yang kacau tentunya berpengaruh pada merosotnya arus perdagangan. Para pedagang enggan singgah lagi di Sriwijaya. Sriwijaya yang dulunya menjadi pusat perdagangan kini telah menjadi sarang bajak laut. Akhirnya, pada tahun 1377 Masehi, tidak lagi terdengar berita tentang Sriwijaya. Saat itu bersamaan dengan tampilnya kerajaan perkasa di Jawa, yakni Majapahit.

2.4.7 Peninggalan Kerajaan Sriwijaya

Peninggalan Kerajaan Sriwijaya yang bertuliskan tentang catatan sejarah nya dalam sebuah prasasti dan didapati di wilayah Sumatera, Jawa hingga luar Negeri yaitu: (1) Prasasti Kedukan Bukit, (2) Prasasti Talang Tuo, (3) Prasasti Telaga Batu, (4) Prasasti Karang Birahi, (5) Prasasti Kota Kapur, (6) Prasasti Palas Pasemah, (7) Prasasti Bukit Siguntan, (8) Arca Budha Sakyamurni, (9) Prasasti Amoghapasha, (10) Prasasti Nalanda, (11) Komplek Nalanda University, (12), Piagam Leiden, (13) Prasasti Grahi, (14) Candi Muara Takus.

2.5 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir LKPD berbasis digital

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* disingkat dengan R&D (penelitian pengembangan) dengan model ADDIE. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah LKPD Digital

Model desain instruksional ADDIE *(Analysis-Desain-Develop-Implement Evaluate)* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

3.2. Subjek Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 72 Banda Aceh dan yang menjadi Subjek uji coba produk adalah siswa di kelas IV SDN 72 Banda Aceh.

3.3. Prosedur Penelitian

3.3.1. Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan berdasarkan salah satu model pengembangan LKPD yaitu model ADDIE. Model ini menggunakan 5 tahapan pengembangan (Sugiyono, 2015:200) yaitu *analisys* (analisa), *design* (disain/rancangan),*development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE sebagai berikut:

Tahap 1 : Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dan melakukan wawancara permasalahan. Setelah potensi masalah dapat ditunjukan maka melanjutkan ketahap selanjutnya.

Tahap 2 : Desain (*Design*)

Tahap ini, peneliti membuat rancangan terhadap desain pengembangan LKPD digital yang akan dikembangkan dengan cara; pertama, membuat pentujuk LKPD digital. Kedua, menyusun dan merancang LKPD digital sesuai dengan materi. kemudian yang ketiga setelah menyusun atau merancang LKPD digital diword maka tahap selanjutnya LKPD digital di rancang menggunakan liveworksheet. Untuk mengetahui keseuaian desain yang diharapkan, maka perlu dilakukan evaluasi berupa masukan para ahli, selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli.

Tahap 3 : Pengembangan (*Development)*

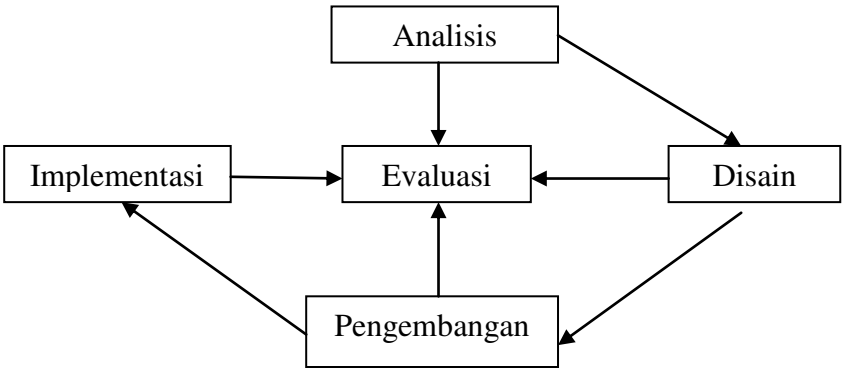
Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pengembangan untuk mewujudkan desain pengembangan L igital sesuai dengan kebutuhan yang mendukung proses pembelajaran. Setelah membentuk draf pengembangan LKPD, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli mengenai Desain fisik atau isi LKPD digital. Berdasarkan masukan dan penilaian para ahli pada tahap pengembangan selanjutnya LKPD digital direvisi seperlunya.

Tahap 4 : Implementasi (*Implementation)*

Implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Pada tahap ini rancangan dan media poster yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan LKPD yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

Tahap 5 : Evaluasi (*Evaluation)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah LKPD digital yang dikembangkan berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk kebutuhan revisi pada produk oleh validator.



Gambar 3.1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu

3.1.1 Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban mendalam dari responden dalam hal ini adalah guru kelas IV SDN 72 Banda Aceh Hal spesifik yang dimaksudkan adalah mengenai LKPD pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran, khususnya untuk untuk kelas IV di SDN 72 Banda Aceh

3.1.2 Angket

Angket adalah seperangkat pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden-responden untuk menjaring data. (Connie Chairunnissa, 2017 :166) Angket ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang akan peneliti

kembangkan. Angket ini ditujukan kepada ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada pengembangan LKPD Berbasis Digital pada materi Sejarah. Angket yang diberikan kepada ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan LKPD . Angket yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan yaitu, angket validasi, angket respons guru dan angket respon peserta didik

3.1.3 Tes

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa pengumpulam data dengan menggunakan tes dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada subjek (peserta didik) untuk dijawab. Teknik pengumpulan data berupa tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis Digital Pada Materi Sejarah di kelas IV SDN 72 Banda Aceh yang dikembangkan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sedang diteliti dalam Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen yaitu :

3.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi terstuktur oleh karena itu diperlukan wawancara agar proses wawancara tidak menyimpang dari fokus dan rumusan masalah dalam penelitian. Pedoman wawancara yang dibuat untuk menemukan permasalahan dan untuk mendapatkan informasi awal terkait permasalahan di sekolah dan penggunaan LKPD digital. Wawancara ditujukan kepada guru kelas IV di SD Negeri 72 Banda Aceh.

3.2.2 Lembar Angket / Kuisioner

Angket atau kuisioner adalah metode pengumpulan data, instrumennya disebut sesuai dengan nama metodenya. Angket atau kuisioner berbentuk lembaran, dimana pada lembaran tersebut berisikan pertanyaan yang dijawab oleh responden berdasarkan kejadian yang terjadi dilapangan. Bentuk kuisioner yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu LKPD. Penelitian ini menggunakan angket validasi penilaian untuk menvalidasi LKPD pembelajaran yakni angket untuk ahli materi, angket untuk ahli bahasa, dan ahli desain. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam angket validasi LKPD disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Indikator
1.	Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran sesuai dengan LKPD berbasis digital b. Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa
2.	Kurikulum	a. LKPD Digital relavan dengan materi yang harus di pelajari siswa b. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku c. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas
3.	Isi Materi	a. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator b. Bahasa yang digunakan sesuai dangan pemahaman siswa

(Sa'adun Akbar, 2013)

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Desaian

No	Aspek penilaian	Indikator
1.	Tampilan	a. Penggunaan warna dalam LKPD b. Bentuk LKPD yang menarik c. LKPD Digital jelas dan mudah dipahami d. LKPD tahan lama dan tidak mudah rusak e. LKPD mudah dibawa dan digunakan
2.	LKPD Digital dalam pemblejaran	a. Kesesuaian LKPD Digital dengan tujuan pembelajaran b. Kemampuan LKPD Digital untuk mengulang apa yang telah di pelajari
3..	Keterlibatan siswa dalam menggunakan LKPD Digital	a. LKPD yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut aktif dalam pembelajaran

(Sa'adun Akbar, 2013)

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek penilaian	Indikator
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar	a. Penggunaan ejaan yang sesuai dengan EYD b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami c. Keefektifan kalimat
2.	Komunikatif	a. Pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan b. Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan
3.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa

(Sa'adun Akbar, 2013)

Tabel 3.4 Kisi- Kisi Angket Respon Peserta didik

No	Aspek penilaian	Indikator
1.	Pengoprasian / penggunaan LKPD	a. LKPD mudah dioperasikan / digunakan b. Petunjuk penggunaan LKPD jelas c. Peserta didik merasa senang menggunakan LKPD Digital d. Peserta didik bersemangat dan termotivasi belajar setelah menggunakan LKPD Digital
2.	Reaksi pemakaian	a. Peserta didik paham dan jelas terhadap penyajian materi yang terdapat dalam LKPD digital b. Peserta didik tertarik dengan LKPD Digital c. Peserta didik menyukai video dan gambar dalam LKPD Digital
3.	Manfaat LKPD Digital	a. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran b. Mempermudah pemahaman speserta didik dalam pemebelajaran IPS

Sumber dari : Purnowo (2018:106)

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Angket Respon Guru (Kepraktisan LKPD)

No	Aspek penilaian	Indikator
1.	Pengoprasian / penggunaan LKPD	e. LKPD mudah dioperasikan / digunakan f. Petunjuk penggunaan LKPD jelas g. Siswa merasa senang menggunakan LKPD Digital h. Pengoperasian LKPD digital dapat digunakan diberbagai situasi lingungan (ruang kelas, rumah, dan lain-lain)
2.	Reaksi pemakaian	d. Siswa paham dan jelas terhadap penyajian materi yang terdapat dalam LKPD digital e. Tujuan pembelajaran tercapai menggunakan LKPD Digital f. LKPD Digital mudah dan jelas dari segi materi
3.	Manfaat LKPD Digital	a. Pembelajaran menggunakan LKPD digital menyenangkan dan menarik b. LKPD digital dapat digunakan pada jangka waktu yang lama c. Kemenarikan LKS digital dan dapat digunakan dalam berbagai keadaan

Purnowo (2018:106)

3.5.3 Tes

Tes yang diberikan kepada peserta didik berupa tes soal dengan jumlah 10 butir soal. Peneliti menggunakan lembar soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan LKPD berbasis digital

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari LKPD yang sudah divalidasi. Hasil yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki LKPD.

3.6.1 Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan angket penilaian, yang digunakan untuk menganalisis kevalidan LKPD. Menggunakan angket dengan penskoran yang digunakan dalam penilaian validasi ahli sebagai berikut:

Tabel. 3.5. Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Kriteria
1	Sangat tidak sesuai
2	Tidak sesuai
3	Sesuai
4	Sangat sesuai

(Asyati Febliza & Zul Afdal, 2015)

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus Anas Sudijono (2006 :14) berikut:

$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Dalam pengkonversian skor kevalidan produk, digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel. 3.6. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Validasi
76 - 100 %	sangat valid
56 -75 %	Valid
40 - 55 %	Kurang valid
0 - 39 %	tidak valid

(Arif Irawan dalam Arikunto)

3.6.2 Analisis Data Respon Peserta didik

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan angket respons peserta didik yang digunakan untuk menganalisis respon peserta didik di SDN 72 Banda Aceh dan mengukur persentase respons peserta didik terhadap materi sejarah. Penskoran yang digunakan dalam penilaian respons peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.7. Kriteria Kperaktisan

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

(Dewi Ayu Sulistyaningrum 2017: 154-166.)

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus Anas Sudijono (2006 :14) berikut:

$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Dalam pengkonversian skor kevalidan produk, digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel. 3.8. Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	tidak Praktis
0% - 20%	sangat tidak Praktis

Suharsimi Arikunto, (2010:35)

3.6.3 Analisis Data Respon Guru (Kepraktisan LKPD)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan angket respons guru yang digunakan untuk revisi kepraktisan LKPD berbasis digital yang dikembangkan. Penskoran yang digunakan dalam penilaian respons guru sebagai berikut:

Tabel. 3.9. Skor Penilaian Respon Guru (Kepraktisan LKPD)

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

(Dewi Ayu Sulistyaningrum 2017: 154-166.)

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus Anas Sudijono (2006 :14) berikut:

$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Dalam pengkonversian skor penilaian respons guru, digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3.10. Kriteria Respon Guru (Kepraktisan LKPD)

Persentase	Kriteria
81% - 100%	sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	tidak Praktis
0% - 20%	sangat tidak Praktis

Suharsimi Arikunto, (2010:35)

3.7 Deskripsi Keefektifan Hasil Belajar Peserta didik

Data keefektifan LKPD berbasis digital pada materi sejarah di kelas IV SDN 72 Banda Aceh di ukur menggunakan instrumen tes. Tes tersebut akan dilakukan diakhir pembelajaran setelah menggunakan LKPD digital. Nilai yang didapatkan kemudian digunakan sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar peserta didik secara menyeluruh. Menurut Erman (2013:11), "Seorang peserta didik (individual) disebut telah tuntas dalam belajar, bila peserta didik telah mencapai daya serap 75% dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80%". Dengan demikian, ketuntasan belajar suatu kelas apabila belum mencapai 80% perlu diadakan remidial. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal menurut Simang, Efendi, & Ggramusu (2006) digunakan rumus:

1. Daya serap individu peserta didik

$$\text{DSI} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ \ Peserta\ didik}{Skor\ maksimal} \text{ X } 100\%$$

2. Ketentusan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{\sum jumlah\ siswa\ yang\ mendapatkan\ nilai > 75}{\sum jumlah\ siswa\ yang\ mengikuti\ tes} X\ 100\%$$

Keterangan:

DSI = Daya Serap Individu

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar peserta didik dinyatakan berhasil jika nilai peserta didik > nilai KKM (75) dan ketuntasan belajar klasikal mencapai persentase > 80%.