

Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* di Kelas III Sekolah Dasar

Latifah Hanum^{1*}, Risda Amini²

¹ Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

² Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding author: latifahnum18@gmail.com

ABSTRACT

The lack of use of technology in develop LKPD makes the appearance less attractive, causing a lack of student interest and attention in learning. This purpose of this research is to determine the validity and practicality of develop E-LKPD using the Book Creator application based on Problem Based Learning in integrated thematic learning in class III elementary schools. This research is Research and Development (R&D) with ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results of this research obtained from the results of validity and practicality tests. Validity test results obtained from material, media and language expert validators. The validity test results obtained results in the very valid category with a validity percentage of 96,15% from material experts, 98,48% from media experts, and 96,66% from language experts. Practicality test results obtained from teacher and student response questionnaires. The results of the practicality test at the trial school obtained results in the very practical category with a practicality percentage of 90,63% from the teacher response questionnaire and 90,16% from the student response questionnaire. The implementation school obtained results in the very practical category with a practicality percentage of 93,75% from the teacher response questionnaire and 92,97% from the student response questionnaire.

Keywords: E-LKPD; Book Creator; Problem Based Learning; ADDIE

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan LKPD membuat tampilannya kurang menarik sehingga menyebabkan kurangnya minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil uji validitas dan praktikalitas. Hasil uji validitas diperoleh dari validator ahli materi, media dan bahasa. Hasil uji validitas memperoleh hasil dengan kategori sangat valid dengan persentase kevalidan 96,15% dari ahli materi, 98,48% dari ahli media, dan 96,66% dari ahli bahasa. Hasil uji praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik. Hasil uji praktikalitas pada sekolah uji coba memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan 90,63% dari angket respon guru dan 90,16% dari angket respon peserta didik. Pada sekolah implementasi memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan 93,75% dari angket respon guru dan 92,97% dari angket respon peserta didik.

Kata Kunci: E-LKPD; Book Creator; Problem Based Learning; ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk membantu manusia agar dapat menumbuhkan kembangkan potensi yang ada dalam dirinya dalam menghadapi zaman di era globalisasi. Menurut (Amini, Handayani, et al., 2019) mengatakan bahwa pendidikan adalah perbuatan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik supaya menjadi manusia yang religius, cerdas, bisa mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, serta memiliki

bekal keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir. Sehingga dengan adanya pendidikan kita dapat mengetahui berbagai ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dimana pendidikan akan selalu disertai dengan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu contoh inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran adalah pengembangan Kurikulum 2013. Menurut (Maulana & Zuryanty, 2020) Kurikulum 2013 adalah pembaharuan untuk penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya dimana pada Kurikulum 2013 ini kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan pengarahan dalam kegiatan pembelajaran. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran tertentu sehingga dapat membuat peserta didik memahami konsep pembelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna (Septiani & Zuardi, 2020).

Dengan adanya pembelajaran tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran maka sebagai seorang guru kita harus memiliki wawasan, keterampilan, serta kreativitas untuk mengembangkan materi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari serta terciptanya pembelajaran yang ideal. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Amini, Usmeldi & Helsa, 2018) bahwasannya keberhasilan pembelajaran tematik terpadu ini menuntut kemampuan guru dalam proses belajar mengajar, dimana guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga diperlukan upaya seorang guru untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran dengan meningkatkan dan menyempurnakan sistem pembelajaran agar terciptanya pembelajaran tematik terpadu yang ideal. Pembelajaran tematik terpadu yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan kreativitasnya, mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam memecahkan masalah yang dihadapi serta dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan (Novita & Fitria, 2023). Untuk memahami materi yang dipelajari oleh peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang ideal guru bisa mengembangkan bahan ajar berupa LKPD. Menurut (Sulastri & Amini, 2022) mengatakan bahwa LKPD adalah lembaran-lembaran yang memuat aktivitas peserta didik yang terdiri dari beberapa langkah kerja yang berguna untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Jadi LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran berupa lembaran berisi tugas-tugas, dan aktivitas yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

LKPD dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Menurut (Kosasih, 2020) dalam proses pembelajaran LKPD berguna sebagai penunjang pada setiap kegiatan belajar peserta didik sehingga dengan adanya LKPD dapat memudahkan guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran karena semuanya tersajikan secara lengkap, sistematis dan lebih jelas selain itu LKPD juga berguna untuk menuntun peserta didik untuk mendalami materi pembelajaran. Sedangkan menurut (Ayuni & Tressyalina, 2020) dengan adanya LKPD peserta didik memiliki pedoman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dan guru dapat dengan lebih mudah melaksanakan proses belajar mengajar, terciptanya interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik dan dapat meningkatkan

aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. LKPD dalam proses pembelajaran harus diterapkan dengan sebaik-baiknya agar dapat mendukung proses pembelajaran itu sendiri. LKPD yang baik adalah LKPD yang mendukung proses pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik untuk aktif berpikir dan aktif berbuat terhadap pemecahan masalah yang ada (Fauziyah & Hamdu, 2022). Oleh karena itu, keberadaan LKPD ini memberi dampak yang cukup besar dalam proses pembelajaran.

Tetapi LKPD dalam proses pembelajaran yang biasa digunakan adalah LKPD yang berbentuk cetak. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh (Nurmayani & Marpaung, 2023) bahwa pada dasarnya kebanyakan guru belum memanfaatkan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran secara maksimal, guru masih menggunakan LKPD berbentuk cetak yang tampilan LKPD nya kurang menarik. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap LKPD dan akan berdampak pada kurangnya mengasah kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik hanya sebatas menghafal konsep tanpa memahami makna dari konsep tersebut. Sedangkan menurut (Amini et al., 2020) LKPD yang banyak digunakan saat ini yaitu LKPD dalam bentuk cetak, LKPD yang belum memuat indikator dan kompetensi pembelajaran, LKPD yang menyajikan latihan dan kegiatan dengan jawaban yang singkat yang tidak dapat mengasah kemampuan peserta didik, selain itu LKPD yang digunakan menyajikan gambar yang kurang menarik sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian sebagai pendidik agar dapat membuat suatu lonjakan terbaru dalam proses pembelajaran dapat melakukan pengembangan LKPD dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang terjadi, pendidikan juga mengalami perkembangan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk perkembangan dalam pembelajaran adalah pengembangan *E-LKPD*. Menurut (Puspita & Dewi, 2021) *E-LKPD* adalah panduan kerja yang digunakan peserta didik untuk memudahkannya dalam memahami materi pembelajaran yang berbentuk *elektronik* dengan menggunakan komputer, *notebook*, *smartphone*, dan *handphone*. Sedangkan (Istiqomah et al., 2021) mengatakan bahwa *E-LKPD* merupakan lembaran yang berbentuk *elektronik* yang berisi panduan-panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang diharapkan membuat peserta didik menjadi lebih paham akan materi pembelajaran. Jadi *E-LKPD* merupakan lembaran yang berisi tugas-tugas, dan aktivitas yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dalam bentuk *elektronik* yang bisa diakses melalui laptop, komputer, maupun *smartphone*.

E-LKPD perlu diterapkan dalam pembelajaran karena pada abad ke-21 dan era revolusi industri 4.0 saat sekarang, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi. Untuk itu sangat diperlukan pemanfaatan teknologi sebagai pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam menghadapi abad ke-21 dalam proses pembelajaran. *E-LKPD* sebagai sumber belajar dijadikan salah satu cara yang dapat digunakan peserta didik agar dapat belajar dengan memanfaatkan teknologi. Seperti yang dikatakan (Kristyowati, 2018) bahwa *E-LKPD* sangat penting bagi guru agar membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif serta mampu

bekerja secara kolaborasi sesuai dengan tuntutan abad 21. Selain itu pembelajaran yang menggunakan E-LKPD dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep pembelajaran dimana dengan adanya E-LKPD menjadi sarana bagi guru untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar karena E-LKPD memberikan variasi pembelajaran yang optimal yang dapat menarik perhatian peserta didik, bersifat menyenangkan dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (Costadena & Suniasih, 2022). Sedangkan menurut (Wardani et al., 2023) penggunaan E-LKPD dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih aktif, menyenangkan, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keterampilannya dan memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian penggunaan E-LKPD akan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di kelas III Sekolah Dasar, yaitu di kelas III UPT SDN 06 Cubadak, kelas III UPT SDN 23 Cubadak dan kelas III UPT SDN 21 Limo Kaum. Peneliti menemukan bahwa ketersediaan LKPD yang ada di sekolah belum memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran, peserta didik kurang bersemangat dalam belajar karena inovasi dalam proses pembelajaran masih belum maksimal sehingga peserta didik menjadi jenuh, LKS cetak masih menjadi lembar kerja utama yang digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik jarang menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran, LKPD yang digunakan peserta didik terkadang dilengkapi dengan petunjuk dan langkah kerja terkadang tidak, LKPD yang digunakan terkadang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran terkadang tidak aktif dan LKPD yang digunakan terkadang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik terkadang tidak dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik membutuhkan LKPD yang terbaru dan mampu memancing minat dan motivasinya dalam belajar.

Dengan melihat berbagai permasalahan diatas dapat diketahui bahwa peserta didik membutuhkan variasi baru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat memenuhi sumber informasi peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu dibutuhkan sumber belajar yang terbaru dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, seperti E-LKPD. E-LKPD perlu dikembangkan dalam pembelajaran karena hal ini dibutuhkan oleh guru dan peserta didik. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Suryaningsih & Nurlita, 2021) bahwa salah satu bahan ajar yang paling dibutuhkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah E-LKPD dan E-LKPD juga dibutuhkan dalam pembelajaran agar guru dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar berupa E-LKPD yang interaktif dan inovatif yang memiliki kelebihan yang dapat memudahkan dan mempersingkat ruang dan waktu dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan E-LKPD bisa menjadi sarana yang menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Selain itu (Friska, Nanda & Husna, 2022) juga berpendapat bahwa kelebihan E-LKPD adalah memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbentuk *elektronik* yang dapat digunakan melalui *desktop*, komputer, *notebook*, *smartphone*, dan *handphone*. Dengan demikian E-LKPD perlu dikembangkan dalam pembelajaran dimana kita harus mengikuti

arus perkembangan teknologi dalam rangka menjawab tantangan global yang tidak bisa dihindari.

E-LKPD dalam proses pembuatannya menggunakan teknologi, salah satu teknologi yang dimanfaatkan dalam membuat E-LKPD adalah aplikasi *Book Creator*. *Book Creator* adalah perangkat lunak (*Software*) yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang mencakup teks, gambar, maupun suara dan dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, android, dan *smartphone* (Hasanah & Rodi'ah, 2021). Selain itu (Oktavia, 2022) juga mengungkapkan kelebihan dari aplikasi *Book Creator* ini yaitu memiliki fitur-fitur yang dapat menambahkan gambar, video, animasi, dan audio sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa sehingga memberikan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Melalui kegiatan pembelajaran guru dapat mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis model pembelajaran. Karena penggunaan E-LKPD saja tidak cukup, dengan demikian dibutuhkan model pembelajaran yang tepat yang bisa membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan (Rusman, 2016) bahwasannya guru harus dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat peserta didik agar secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dimana model pembelajaran ini memungkinkan dikembangkan keterampilan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah. Sedangkan Menurut (Yasmin & Amini, 2023) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang didasarkan pada penyelesaian masalah dimana model ini membantu peserta didik untuk belajar menyelesaikan sebuah permasalahan, menemukan konsep serta melatih peserta didik untuk melakukan sebuah penyelidikan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu (Amini, Setiawan, et al., 2019) mengatakan bahwa tujuan utama model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan dalam memecahkan masalah dan kemampuan agar peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang memberikan peserta didik permasalahan nyata yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari sebagai sesuatu yang harus diselesaikan peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah serta dapat menemukan pengetahuannya dan memahami materi dari yang dipelajari.

Penelitian terdahulu tentang *Book Creator* telah dilakukan oleh (Fikrah & Sukma, 2022) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan", (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021) dengan judul "Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar", (Palupi, Putri & Mukmin, 2022) dengan judul "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar". Tiga penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar atau E-Book menggunakan aplikasi *Book Creator*. Sedangkan pengembangan E-LKPD pada pembelajaran tematik terpadu minim dilakukan. Oleh karena itu, pembaharuan yang akan peneliti lakukan adalah dengan mengembangkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar”

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan yang dikenal juga dengan *Research and Development* atau biasa disingkat dengan R & D. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya (Winarni, 2018). Sedangkan menurut (Deswita & Amini, 2022) penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang berguna untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa langkah, diantaranya *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Winarni, 2018).

Tahap analisis terdiri dari tahap observasi, wawancara, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Tahap perancangan terdiri dari penyiapan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan E-LKPD dan merancang E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. Tahap pengembangan pada tahap ini dilakukannya uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa terhadap E-LKPD yang dikembangkan, revisi produk E-LKPD dan uji coba produk E-LKPD. Tahap implementasi yaitu tahap penerapan produk E-LKPD dalam pembelajaran pada kondisi yang sebenarnya. Tahap evaluasi yaitu tahap uji praktikalitas terhadap respon guru dan respon peserta didik terhadap E-LKPD yang telah dikembangkan.

Subjek uji coba E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar adalah peserta didik kelas III UPT SDN 21 Limo Kaum Tahun Ajaran 2023/2024. Pertimbangan peneliti dalam memilih subjek uji coba ini adalah dikarenakan lingkungan sekolah mendukung terlaksananya penelitian yang dilakukan serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di III Sekolah Dasar yang dikembangkan. Untuk mengetahui tingkat validitas E-LKPD yang dikembangkan, maka data yang diambil berasal dari data validasi E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang dilakukan oleh para ahli (validator). Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD yang dikembangkan, maka data yang diambil berasal dari data hasil uji coba E-LKPD yang akan didapatkan pada saat melakukan proses pembelajaran yang meliputi angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berdasarkan pada instrumen validasi dan instrumen praktikalitas. Instrumen validasi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai valid atau tidak validnya E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di

kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan adalah instrumen validasi E-LKPD yang terkait dengan kesesuaian materi, media, dan bahasa. Sedangkan instrumen praktikalitas E-LKPD yang digunakan untuk mengetahui praktis atau tidak praktisnya E-LKPD yang telah dirancang. Instrumen praktikalitas E-LKPD yang digunakan adalah angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap praktikalitas E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data validitas dan praktikalitas E-LKPD. Untuk mengkaji validitas produk yang dikembangkan, pada tahap ini digunakan pendapat dari para ahli atau validator. Instrumen validasi merupakan lembar angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai E-LKPD yang dikembangkan, para ahli atau validator diminta untuk mengisi lembaran instrumen yang telah disediakan. Instrumen yang diberikan memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Skala penialain angket validasi

Simbol	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Adaptasi dari (Sugiyono, 2019)

Nilai akhir perhitungan dan angket validitas dianalisis menggunakan rumus dari (Purwanto, 2017), sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari (Riduwan & Sunarto, 2017), sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum Xi$ = Jumlah nilai dari setiap validator

n = jumlah validator

Untuk menentukan kategori kevalidan dan kelayakan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan tabel di bawah ini :

Tabel 2. Kategori kevalidan E-LKPD

Interval	Kategori	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi/Sangat Valid
61% - 80%	Baik	Tidak Revisi/Valid
41% - 60%	Cukup	Revisi/Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Baik	Revisi/Kurang Valid

≤20% | Sangat Kurang Baik | Revisi/Tidak Valid

Sumber : Modifikasi dari (Wahyuni & Amini, 2021)

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan E-LKPD yang diberikan memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Skala penilaian angket praktikalitas

Simbol	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Adaptasi dari (Sugiyono, 2019)

Angket praktikalitas dianalisis dengan teknik analisis data menggunakan rumus dari (Purwanto, 2017), sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Untuk menentukan kategori kepraktisan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan tabel di bawah ini :

Tabel 4. Kategori kepraktisan E-LKPD

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

Sumber : Modifikasi dari (Purwanto, 2017)

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara ke tiga SD yang berbeda, yaitu UPT SDN 06 Cubadak, UPT SDN 23 Cubadak, dan UPT SDN 21 Limo Kaum. Pada observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa penggunaan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator*. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan guru serta peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menentukan dan menganalisis masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tematik terpadu yang berkaitan dengan LKPD yang digunakan di kelas III SD. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan E-LKPD pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan kurikulum di sekolah dan juga untuk mengetahui gambaran tentang rancangan E-

LKPD yang cocok dikembangkan yang sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis kebutuhan guru dilakukan bertujuan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Dan analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk menelaah karakteristik peserta didik sekolah dasar serta proses perkembangannya.

Tahap Perancangan (*Design*), pada tahap perancangan, peneliti merancang E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. E-LKPD yang dirancang diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Perancangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* ini dirancang semenarik mungkin menggunakan berbagai macam warna, gambar dan animasi lainnya yang dilengkapi dengan petunjuk serta langkah kerja yang akan dilakukan.

Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* yang telah selesai dirancang kemudian dilakukannya kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan E-LKPD yang telah dirancang untuk dapat dinilai. Setelah mendapatkan hasil validasi, saran serta masukan dari para ahli tersebut maka dilakukan revisi produk E-LKPD berdasarkan penilaian dan masukan dari ketiga validator ahli. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan E-LKPD yang telah dibuat dengan memasukkan saran dan masukan yang diberikan oleh ketiga para ahli sehingga menghasilkan E-LKPD yang valid. Adapun dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang menilai kevalidan produk E-LKPD yaitu Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd yaitu dosen ahli materi, Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T yaitu dosen ahli media dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd yaitu dosen ahli bahasa.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan pada masing-masing aspek yang telah dinilai maka diperoleh kesimpulan hasil validasi E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dari aspek materi, media dan bahasa. Data validasi yang diambil adalah data validasi sesudah melakukan revisi terhadap produk E-LKPD yaitu data validasi yang kedua. Tabel hasil validasi E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar oleh para validator ahli sebagai berikut :

Tabel 5. Rekap hasil validasi materi, media dan bahasa

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Keterangan
1	Materi	96,15%	Sangat Valid
2	Media	98,48%	Sangat Valid
3	Bahasa	96,66%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		97%	Sangat Valid

Setelah E-LKPD dinilai valid, peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik di kelas III SD di salah satu SD yang telah diobservasi, yaitu UPT SDN 21 Limo Kaum. Subjek uji coba sebanyak 20 orang peserta didik yang terdiri dari 12 orang peserta didik laki-laki, 8 orang peserta didik perempuan dan satu orang guru kelas III. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan sebelum diterapkan

di sekolah implementasi. Hasil praktikalitas pada sekolah uji coba diperoleh hasil dari angket praktikalitas respon guru dengan persentase kepraktisan 90,63% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil praktikalitas dari angket praktikalitas respon peserta didik dengan persentase kepraktisan 90,16% dengan kategori sangat praktis

Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap ini dilaksanakan dengan menerapkan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang telah didesain dan dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya. Pada tahap penerapan, E-LKPD yang sudah dikembangkan dan setelah diujicobakan kepada peserta didik kelas III UPT SDN 21 Limo Kaum kemudian diterapkan pada sekolah implementasi yaitu UPT SDN 12 Parambahan. Subjek penelitian sebanyak 20 orang peserta didik yang terdiri dari 11 orang peserta didik laki-laki, 9 orang peserta didik perempuan dan satu orang guru kelas III. Hasil praktikalitas pada sekolah implementasi diperoleh hasil dari angket praktikalitas respon guru dengan persentase kepraktisan 93,75% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil praktikalitas dari angket praktikalitas respon peserta didik dengan persentase kepraktisan 92,97% dengan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi E-LKPD yang telah dikembangkan dan diterapkan serta untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari E-LKPD yang didasarkan pada uji praktikalitas terhadap respon guru dan respon peserta didik terhadap E-LKPD yang telah dikembangkan. Hasil uji praktikalitas pada sekolah uji coba memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 90,63% dari angket respon guru dan 90,16% dari angket respon peserta didik. Pada sekolah implementasi memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 93,75% dari angket respon guru dan 92,97% dari angket respon peserta didik.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar adalah hasil uji validitas E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar memperoleh persentase kevalidan sebesar 96,15% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, dari ahli media sebesar 98,48% dengan kategori sangat valid dan dari ahli bahasa sebesar 96,66% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian rata-rata persentase kevalidan yang diperoleh adalah sebesar 97% dengan kategori sangat valid yang berarti E-LKPD valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Sedangkan hasil uji praktikalitas E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik pada sekolah uji coba dan sekolah implementasi berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Persentase kepraktisan yang diperoleh pada sekolah uji coba adalah 90,63% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 90,16% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada sekolah implementasi diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,75% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 92,97% dari angket respon peserta didik dengan

kategori sangat praktis. Dengan demikian E-LKPD praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Daftar Pustaka

- Amini, R., Handayani, S. E., Fitria, Y., Lena, S. M., & Helsa, Y. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Materials using Problem-Based Learning Model in Elementary School. *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. Atlantis Press, 382(Icet), 442–445. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.111>
- Amini, R., Rusdinal, Usmeldi, & Helsa, Y. (2020). The development of student's worksheet use integrated model with character load at lower grade class. *Journal of Physics: Conference Series*, 1470(1), 012085. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1470/1/012085>
- Amini, R., Setiawan, B., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2019). The difference of students learning outcomes using the project-based learning and problem-based learning model in terms of self-efficacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 012082. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012082>
- Amini, R., Usmeldi, & Helsa, Y. (2018). Integrated model in science for elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088(1), 012057. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012057>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Ayuni, Q., & Tressyalina. (2020). Analysis of Needs Of E-LKPD Based on Contextual Teaching and Learning (CTL) in Linear Learning for Exposition Text Materials. *The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)*. Atlantis Press, 485(Iclle), 279–283. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201109.047>
- Costadena, N. M. M. ., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961.
- Fauziyah, S., & Hamdu, G. (2022). Implementasi E-LKPD Berbasis ESD pada Kompetensi Berpikir Kritis di SD. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(1), 172. <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.977>
- Fikrah, Z., & Sukma, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1184–1198. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5328>
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). Pengembangan e-LKPD dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Problem Solving pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3200–3206. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1685>
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Istiqomah, N., Arigiyati, T. A., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2021). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Eelektronik Berbasis Tri-N Pada Pokok Bahasan Bentuk Aljabar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 113–120. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/index>

- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.)). Jakarta :Bumi Aksara.
- Kristyowati, R. (2018). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 282–287. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10150>
- Maulana, I., & Zuryanty, Z. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas IV SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(9), 94–102. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10098>
- Novita, D., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Self Directed Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 1023–1032. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.6324>
- Nurmayani, N., & Marpaung, M. M. (2023). LKPD Inovatif Berbasis Anyflip Sebagai Stimulus Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45003>
- Oktavia, N. T. (2022). Penggunaan Book Creator Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 9–19.
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Septiani, A., & Zuardi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Think Pair Share di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2013), 1905–1911. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10481>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulastri, S., & Amini, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi KineMaster Berbasis RADEC Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1083–1096.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268.
- Wahyuni, C., & Amini, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Live Worksheets Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4055–4065.
- Wardani, Y. R. K., Sunyono, & Viyanti. (2023). *Development of e-LKPD Based on Nyeruit Ethnoscience to Train Science Literacy on Additives and Addictive Substances*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_16
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yasmin, P. F., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Book Creator Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 518–528. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5378>