

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS FUN LEARNING PADA MATERI
NILAI-NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VI**

Lala Shofhatun Nida

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

lalanida03@upi.edu

Cucun Sunaengsih

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

cucunsunaengsih@upi.edu

Dety Amelia Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

dety@upi.edu

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis fun learning pada materi nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode Research and Development R&D dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner atau angket. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI berjumlah 17 peserta didik. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis fun learning sangat layak digunakan dengan persentase 97,3% oleh ahli media, 94,6% oleh ahli materi

Kata kunci: E-LKPD, Peserta Didik, Minat Belajar

Abstract

This research and development aims to produce E-LKPD (Electronic Student Worksheets based on fun learning on Pancasila values material) to increase students' learning interest in class VI. The method used by researchers in this research is the Research and Development R&D method with the ADDIE development model. The data collection technique used interviews and questionnaires or questionnaires. The data analysis technique used in this study was descriptive statistics on the results of the product developed by the researcher, validated by media expert validators and material experts. The subjects of this study were 17 class VI students. The results of development research show that fun learning-based E-LKPD is very feasible to use with a percentage of 97.3% by media experts, 94.6% by material experts

Keywords: E-LKPD, Students, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Sekolah dapat diartikan sebagai bagian dari salah satu pendidikan formal yang dituntut dapat menciptakan generasi yang cerdas dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai yang terkandung pada pancasila. Dalam sebuah pendidikan, untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas

tentunya harus mampu mengikuti arus perkembangan zaman dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa, dengan demikian akan mampu bersaing di era revolusi 4.0 (Putra et al., 2022).¹

Pendidik merupakan salah satu komponen penting untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dalam sebuah kurikulum tugas seorang pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan tugas dan materi saja melainkan harus membentuk pembelajaran berliterasi, berkarakter, berpikir kritis, saling bekerja sama, kreatif, dan berkemampuan IT. (Hariyati et al., n.d.).² Pada proses pembelajaran pendidik diharuskan mampu mewujudkan proses belajar mengajar yang interaktif, menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang mempunyai suasana belajar tidak monoton dan dapat meningkatkan minat belajar serta memusatkan perhatian peserta didik dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan tujuan pembelajaran dengan semaksimal mungkin (Trinova, 2003).³ Pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan dengan pembelajaran berkelompok, dengan belajar kelompok akan menumbuhkan perasaan senang siswa dalam belajar dan dapat memunculkan diskusi antar siswa (Sandra et al., 2016).⁴ Pendidik harus mampu mempersiapkan segala perangkat pembelajaran dengan sebaik mungkin dengan mempertimbangkan kebutuhan setiap siswa serta dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (ALDI, 2022).⁵ Teknologi juga memiliki peran penting dalam suatu pembelajaran, dikarenakan dengan adanya sentuhan teknologi pada saat pembelajaran akan mempengaruhi tujuan kurikulum yang merupakan memfasilitasi dari penggunaan teknologi (Sariani & Suarjana, 2022).⁶ Hal tersebut menjadi tuntutan bagi para pendidik dalam penyusunan dan pembuatan bahan ajar berdasarkan karakteristik peserta didik dan lingkungan sekitar agar adanya ketertarikan minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

¹ Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 155–163. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.47031>

² Hariyati, D. P., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Rachmadyanti, P., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LIVEWORKSHEET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V Dina Putri Hariyati. 1473–1483.

³ Trinova, Z. (2003). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. 209–215.

⁴ Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Social, I. M. del S., Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., Simarro, F., Jiménez, S., ... Faizi, M. F. (2016).

⁵ ALDI, P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Di 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1805>

⁶ Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46561>

Minat belajar dapat didefinisikan sebagai rasa ketertarikan serta kemauan yang tinggi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran atau mempelajari suatu pelajaran dan merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Safitri et al., 2020).⁷ Minat belajar juga dapat diartikan sebagai aspek yang dapat memengaruhi proses belajar peserta didik, peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dapat mencapai cita-citanya, akan tetapi, peserta didik yang memiliki minat belajar rendah tentu akan kesulitan dalam mencapainya. (Anggraeni et al., 2021).⁸ Oleh karena itu, minat belajar dapat dikatakan sebagai salah satu faktor internal yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal. Untuk mendapatkan hasil belajar maksimal dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya faktor internal yang merupakan minat belajar siswa itu sendiri (Farid & Sudarma, 2022).⁹

Salah satu muatan pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum 2013 yaitu pancasila dan pendidikan kewarganegaraan, yang biasa disingkat PPKn. Pemerintah mengintegrasikan muatan pendidikan kewarganegaraan untuk menciptakan generasi yang berperilaku sesuai dengan pedoman Pancasila. Tujuan utama PPKn yaitu menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan (Karimah et al., n.d.).¹⁰ Oleh karena itu, seorang pendidik harus bisa meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi pelajaran saja melainkan melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, serta menilainya. Dengan adanya bahan ajar yang baik dalam proses pembelajaran tentunya akan meningkatkan hasil belajar yang baik bagi peserta didik (Karimah et al., n.d.)

LKPD dapat didefinisikan sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, dengan adanya LKPD diharapkan dapat mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Prabandari* et al., 2022).¹¹ LKPD merupakan lembaran-lembaran ringkasan atau tugas yang berfungsi sebagai panduan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ialah salah satu dari banyak nya perangkat pembelajaran yang bertujuan sebagai sarana pendukung dalam proses pelaksanaan rencana pembelajaran (Asmahanah et al.,

⁷ Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195–209. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34581>

⁸ Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.

⁹ Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. 10(1), 126–134.

¹⁰ Karimah, I., Nurhasanah, N., & Soleh, D. A. (n.d.). (2021) Pengembangan LKPD Berbasis Pendidikan Multikultural pada Pembelajaran PPKN Kelas VI SD. 2(5). 59-70

¹¹ Prabandari*, L., Fuadi, D., Sumardi, S., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD IPA Berbasis Eksperimen Sains untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 694–704. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26108>

2021).¹² LKPD merupakan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dengan baik agar peserta didik dapat mempelajari materi tersebut secara mandiri, dengan adanya LKPD membuat siswa menjadi lebih aktif dalam memecahkan suatu permasalahan melalui kegiatan berdiskusi (Pulungan et al., 2020).¹³ Tujuan LKPD menurut Budi Setyawan LKPD ialah fasilitas dalam pembelajaran yang bisa dipakai dalam kegiatan berdiskusi, bereksperimen, demonstrasi dan juga bisa menjadi petunjuk pada tugas kulikuler (Asmahasanah et al., 2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang interaktif sangat penting digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn supaya dapat menarik minat belajar peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan E-LKPD untuk meningkatkan minat belajar siswa yang berjudul Pengembangan LKS Pintar Elektronik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA oleh Fatmala Nur Ardiani, Suharno Suharno dan Akhmad Arif Musadad tahun 2017. LKS pintar elektronik dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan dampak positif berdasarkan dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa. (Ardiani et al., 2017).¹⁴ dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis fun learning pada materi nilai-nilai pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.

Kemudian, dari hasil wawancara dengan guru kelas VI SDN Sukamaju juga menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung hanya menggunakan buku Tematik pada materi PPKn kelas VI, menurut guru kelas VI masih kurangnya bahan ajar penunjang pada materi pelajaran PPKn. Dalam materi pembelajaran PPKn guru hanya memberikan tugas-tugas saja kepada peserta didik. Tugas-tugas yang diberikan hanya tugas-tugas yang terdapat di LKS saja. Hal tersebut dinilai kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dapat dikatakan bahwa tugas-tugas yang terdapat dalam buku LKS kurang menarik serta monoton bagi peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya motivasi serta minat peserta didik pada pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan LKPD digital pada mata pelajaran PPKn melalui penelitian berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI”

¹² Asmahasanah, S., Syifa, L., & Irfani, F. (2021). Terbit Online Pada Laman Web : <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala> email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id Pengembangan LKPD Berwawasan Karakter Toleransi pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Terbit Online Pada . 6(2), 86–99.

¹³ Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>

¹⁴ Ardiani, F. N., Suharno, S., & Musadad, A. A. (2017). Pengembangan LKS Pintar Elektronik (Leksparkin) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA. *Teknodika*, 15(2), 34. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34745>

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* yang biasa disingkat R&D atau dalam bahasa Indonesia merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Sederhananya metode penelitian R&D yaitu peneliti mendesain, mengembangkan, dan menghasilkan suatu produk yang tentunya melalui berbagai tahapan serta validasi dan diuji keefektifan dari produk tersebut.

Model desain instruksional ADDIE merupakan model yang didesain dengan 5 tahapan/langkah yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an, langkah/tahap yang dikemukakan yaitu 1). *Analyze* 2). *Design* 3). *Development* 4). *Implementation* 5). *Evaluation*. Adapun materi yang didesain oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi pelajaran PPKn Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 2 kelas VI di Sekolah Dasar. Produk LKPD yang dikembangkan dalam penelitian yaitu menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini sebelum melakukan pengembangan terhadap E-LKPD yaitu peneliti melakukan analisis. Analisis yang dilakukan yaitu menganalisis materi terlebih dahulu, materi apa yang paling sulit dipahami oleh peserta didik kemudian peneliti melakukan observasi awal mengenai bagaimana respon peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2. Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan tahap perancangan (*design*) E-LKPD yang akan dikembangkan. Menyusun bahan-bahan serta membuat acuan untuk E-LKPD yang akan dikembangkan. Tahap ini merupakan tahap penyusunan kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, yang biasa dikenal dengan penyusunan *storyboard*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan tahap pembuatan produk berupa E-LKPD pada materi Nilai-Nilai Pancasila. Produk yang akan dikembangkan melalui beberapa tahapan, tahap yang pertama yaitu membuat petunjuk penggunaan E-LKPD. Kemudian, menyusun dan merancang E-LKPD sesuai dengan materi. Penyusunan dan desain E-LKPD dibuat dengan semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva. Kemudian, setelah E-LKPD sudah disusun dan dirancang menggunakan aplikasi canva, tahap selanjutnya yaitu E-LKPD dirancang menggunakan web *liveworksheet*. Selanjutnya, untuk mengetahui kesesuaian desain yang diharapkan, maka perlu adanya evaluasi dan validasi berdasarkan masukan serta

arahan dari para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, dan tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi berdasarkan masukan serta arahan dari para ahli.

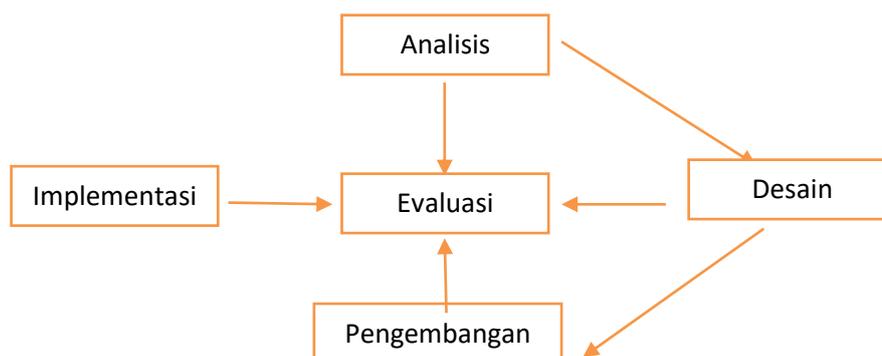
4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli selanjutnya produk diimplementasikan atau di uji coba. Uji coba produk merupakan langkah nyata dalam mengaplikasikan produk yang kita buat. Pada tahapan ini rancangan yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas dan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan evaluasi terhadap kualitas produk apakah E-LKPD yang dikembangkan berhasil sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan berjalannya pengembangan sehingga kekurangan pada saat proses pengembangan dapat terdeteksi dan terselesaikan.

Skema model penelitian ADDIE



Pengembangan E-LKPD berbasis fun learning ini, dirancang dan dikemas secara menarik dengan tujuan meningkatkan daya tarik peserta didik sehingga peserta didik akan meningkat minat serta motivasinya dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik angket untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut yaitu, angket validasi ahli. Angket validasi ahli bertujuan untuk memberikan evaluasi serta mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan.. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data, dan digunakan rumus pengukuran skala likert untuk mendapatkan presentase skor akhir dari penilaian validator.

Tabel 1. Kategori Kelayakan E-LKPD

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak

3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

E-LKPD dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh penilaian angket sebesar dari 61% sampai dengan 100%

Kemudian berdasarkan kategori peningkatan hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis fun learning dihitung menggunakan rumus *N-gain*. Perolehan skor *gain* (*g*) merupakan perolehan hasil perbandingan antara skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Dibawah ini merupakan rumus persamaan untuk menghitung *gain* masing-masing siswa.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Rata-rata nilai *gain* yang diperoleh dikategorikan seperti Tabel 2. Dibawah

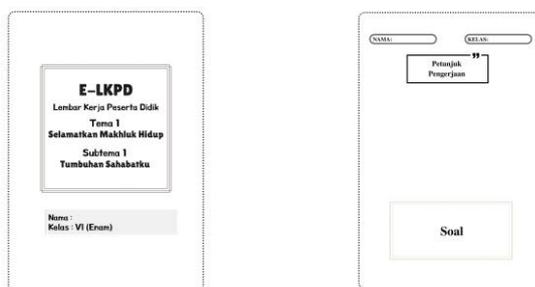
Tabel 2. Perhitungan *N-gain*

Rentang nilai <i>g</i>	Skor
$0,7 \leq g$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa perangkat lunak. produk yang dihasilkan yaitu E-LKPD Berbasis fun learning untuk muatan mata pelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila. Rancangan dan pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar serta indikator capaian yang akan dicapai. Tahapan perancangan E-LKPD Berbasis *Fun Learning* ini diawali dengan membuat *prototype* atau rancangan awal. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dirancang mulai dari mendesain cover, pembuatan desain pada setiap halaman, dan menentukan setiap materi serta soal-soal yang akan disajikan dalam E-LKPD. Adapun *prototype* E-LKPD Berbasis *Fun Learning* yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar. 1 Desain Awal E-LKPD Berbasis *Fun Learning*

Dalam pembuatan desain dilakukan sesuai dengan *prototype* E-LKPD Berbasis *Fun Learning* dengan menggunakan aplikasi *Canva* menjadi format file pdf, kemudian dimasukkan ke dalam *Web Liveworksheets* dan dijadikan *flipbook* dengan menggunakan *Web Issuu*. Adapun hasil pengembangan E-LKPD Berbasis *Fun Learning* pada materi nilai-nilai Pancasila disajikan pada Gambar 2.



Gambar. 2 Desain Awal E-LKPD Berbasis *Fun Learning*

Produk yang telah dikembangkan, kemudian divalidasi oleh validator. Uji validasi pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji validasi tersebut bertujuan untuk mendapatkan masukan secara keseluruhan dari para ahli mengenai produk yang telah peneliti kembangkan. Uji validasi juga bertujuan untuk mengetahui serta mendapatkan informasi mengenai tingkat kelayakan dari media pembelajaran.

Hasil Validasi Media

Uji validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada E-LKPD Berbasis *Fun Learning* yang telah dikembangkan. Uji validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar UPI Kampus Sumedang. Penilaian diberikan melalui lembar instrumen validasi ahli media. Lembar instrumen validasi tersebut berisikan 15 butir pernyataan dari 2 aspek penilaian yang meliputi, kegrafikan dan tipografi. Adapun hasil rekapitulasi dari ahli media sebagai berikut (Tabel 3).

Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Media

No.	Indikator	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Kegrafikan	10	50	50
2.	Tipografi	5	25	23
Jumlah		20	75	73
Persentase		97,3%		
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 3 diatas merupakan hasil rekapitulasi ahli media terdasarkan indikator penilaian, yaitu kegrafikan memperoleh skor 50 dari skor maksimal 50, dan tipografi memperoleh skor 23 dari skor maksimal 25. Dari indikator tersebut menghasilkan persentase sebesar 97,3% sehingga mendapatkan kategori sangat layak.

Hasil Validasi Materi

Uji validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada E-LKPD Berbasis Fun Learning yang telah dikembangkan. Uji validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar UPI Kampus Sumedang. Penilaian diberikan melalui lembar instrumen validasi ahli materi. Lembar instrumen validasi tersebut berisikan 15 butir pernyataan dari 3 aspek penilaian yang meliputi, komponen isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan. Adapun hasil rekapitulasi dari ahli materi sebagai berikut (Tabel 4).

Tabel 4. Rekapitulasi Ahli Materi

No.	Indikator	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Komponen Isi	7	35	32
2.	Kelayakan Penyajian	4	20	19
3.	Kebahasaan	4	20	20
Jumlah		20	75	71
Persentase		94,6%		
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4. diatas merupakan hasil rekapitulasi ahli materi terdasarkan indikator penilaian, yaitu komponen isi memperoleh skor 32 dari skor maksimal 35, kelayakan penyajian memperoleh skor 19 dari skor maksimal 20, dan kebahasaan memperoleh skor 20 dari skor maksimal 20. Dari indikator tersebut menghasilkan persentase sebesar 94,6% sehingga mendapatkan kategori sangat layak.

Efektifitas Produk

Efektifitas produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan dengan melalui uji coba yang dilakukan dengan 17 responden, yaitu peserta didik kelas VI SDN Sukamaju. Masing-masing peserta didik diberikan angket berupa pernyataan mengenai produk yang dikembangkan peneliti. Adapun hasil rekapitulasi perolehan respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan sebagai berikut (Tabel 5.)

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Materi	1	17	17
2.	Tampilan E-LKPD	7	119	112
3.	Kebahasaan	2	34	34
Jumlah		10	170	163
Persentase		95,8%		
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon peserta didik didapatkan ppercentase sebesar 95,8%. Hal tersebut membuktikan bahwa E-LKPD Berbasis Fun Learning yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Minat Belajar Siswa

Hasil data minat belajar siswa digunakan untuk melihat keefektifan dari E-LKPD berbasis fun learning. Peneliti mendapatkan data minat belajar siswa dari kegiatan uji coba produk yang dilaksanakan di kelas VI SDN Sukamaju. Siswa mengisi kuesioner atau angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Dengan tujuan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis fun learning pada materi nilai-nilai Pancasila. Hasil analisis data minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis fun learning dapat dilihat pada Tabel 6. Dan Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran

Butir pernyataan														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rata-Rata per Butir														
3,35	2,65	2,88	2,76	2,24	2,29	2,18	2,76	2,59	3,59	3,06	2,41	3,12	3,12	2,35
Rata-Rata Total														
2,76														

Tabel 7. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran

Butir pernyataan														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rata-Rata per Butir														
3,12	3,35	2,35	3,35	2,59	2,59	2,47	2,59	3,12	2,94	3,35	2,71	2,65	2,84	2,47
Rata-Rata Total														
2,83														

Berdasarkan tabel 6 dan tabel 7 diatas menunjukkan bahwa rata-rata pada beberapa butir pernyataan setelah pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *fun learning* mengalami kenaikan positif dari rata-rata pada beberapa butir pernyataan sebelum pembelajara. Hal tersebut menyatakan bahwa minat belajar siswa setelah pembelajaran meningkat dibandingkan sebelum pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *fun learning*. Kemudian dapat dilihat pada Tabel 7 bahwa rata-rata total minat belajar siswa sebesar 2,83 dan masuk kedalam kategori Baik dengan demikian E-LKPD berbasis *fun learning* yang telah dikembangkan peneliti efektif ditinjau berdasarkan minat belajar siswa.

Tabel 8. Perhitungan *N-gain*

Parameter	Skor
Skor Maksimum	4,00
Rata-Rata Skor Pretest	2,76
Rata-Rata Skor Posttest	2,83

Gain (g)

0,06

Berdasarkan tabel 8. Terlihat bahwa peningkatan hasil minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *fun learning* adalah 0,06, peningkatan tersebut berdasarkan interpretasi nilai gain masuk kedalam kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa tetapi tidak terlalu signifikan. Karena banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satunya yaitu lingkungan serta kondisi belajar siswa.

E-LKPD berbasis *fun learning* telah diuji cobakan kepada siswa kelas VI SDN Sukamaju. Dari hasil yang diperoleh, terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan E-LKPD berbasis *fun learning* pada saat pembelajaran..

PEMBAHASAN

LKPD merupakan bagian dari salah satu perangkat pembelajaran. Terdapat berbagai macam LKPD yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu LKPD yang kaitkan dengan teknologi atau biasa dikenal dengan E-LKPD. Berdasarkan hasil penelitian diatas, E-LKPD Berbasis *Fun Learning* yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Terdapat keunikan dari E-LKPD berbasis *fun learning* ini yaitu didalamnya terdapat soal-soal yang dikemas dengan sentuhan permainan.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentunya seorang pendidikan dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa serta dapat menciptakan suana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu dibutuhkannya strategi pembelajaran *fun learning* yang dapat memberikan sugesti positif. Strategi pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) merupakan strategi yang digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif dalam penyampaian materi serta memudahkan dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan minat serta prestasi belajar peserta didik. (Layyinah, 2017)¹⁵

Kelebihan dari E-LKPD berbasis *fun learning* yaitu disajikan secara sistematis, mulai dari kompetensi dasar hingga latihan soal. Desain yang digunakan dalam pengembangan E-LKPD sangat cocok untuk peserta didik karena memuat berbagai macam warna serta gambar. Selain itu, E-LKPD berbasis *fun learning* juga dapat memudahkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik, karena E-LKPD dapat dijalankan dimanapun dan kapanpun dengan mudah oleh setiap peserta didik. Kemudian E-LKPD berbasis *fun learning* juga menyajikan ringkasan materi

¹⁵ Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987>

mengenai nilai-nilai pancasila dengan demikian E-LKPD ini dapat mendukung proses pembelajaran.

E-LKPD berbasis *fun learning* selain memiliki kelebihan tentu juga tidak lepas dari kekurangan. Kekurangan dari E-LKPD ini yaitu E-LKPD tidak bisa dijalankan jika tidak tersedianya koneksi jaringan, E-LKPD bersifat online sehingga ketika ingin menjalankannya harus diperlukan koneksi jaringan yang memadai.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu E-LKPD Berbasis *fun learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI. Produk E-LKPD berbasis *fun learning* ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian mendapatkan nilai 97,3% untuk kelayakan media sehingga masuk kedalam kategori sangat layak. Nilai 94,6% untuk kelayakan materi masuk ke dalam kategori sangat layak. Kemudian setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba kepada peerta didik dan mendapatkan nilai respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *fun learning* sebesar 95.8% dengan kategori sangat layak dan menarik untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dari hasil uji coba kepada siswa kelas VI SDN Sukamju diperoleh hasil peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan E-LKPD berbasis *fun learning* pada saat pembelajaran..

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan artikel ini, peneliti mendapatkkan arahan serta dukungan dari beberapa pihak. Dengan demikian, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada: pendidik serta peserta didik kelas VI yang telah memberikan kesempatan waktu dan tenaganya untuk mengisi angket analisis kebutuhan; validator ahli media dan materi yang telah bersedia untuk mengisi angket validasi; serta semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini yang mungkin tidak bisa disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- ALDI, P. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Di* 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1805>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Ardiani, F. N., Suharno, S., & Musadad, A. A. (2017). Pengembangan LKS Pintar Elektronik (Lekasparkin) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA. *Teknodika*, 15(2), 34.

<https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34745>

- Asmahasanah, S., Syifa, L., & Irfani, F. (2021). *Terbit Online Pada Laman Web : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id Pengembangan LKPD Berwawasan Karakter Toleransi pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Terbit Online Pada . 6(2), 86–99.*
- Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. 10(1), 126–134. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/42138/22657/133429*
- Hariyati, D. P., (2022) *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LIVEWORKSHEET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V Dina Putri Hariyati. 1473–1483.*
- Karimah, I., Nurhasanah, N., & Soleh, D. A. (n.d.). (2021) Pengembangan LKPD Berbasis Pendidikan Multikultural pada Pembelajaran PPKN Kelas VI SD. 2(5). 59-70
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 4(1), 1. https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987*
- Prabandari*, L., Fuadi, D., Sumardi, S., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD IPA Berbasis Eksperimen Sains untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10(4), 694–704. https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26108*
- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 7(1), 29–36. https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621*
- Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha, 10(1), 155–163. https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.47031*
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 7(2), 195–209. https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34581*
- Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Social, I. M. del S., Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., Simarro, F., Jiménez, S., ... Faizi, M. F. (2016). No Title. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas, 152(3), 28. file:///Users/andreaquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec.*
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *MIMBAR PGSD Undiksha, 10(1), 164–173. https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.46561*
- Trinova, Z. (2003). *Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. 209–215.*