

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ANDROID BERMUATAN KEARIFAN LOKAL TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD

Suhartiningsih¹, Zetti Finali¹, Wahyu Firmansyah¹

¹ Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, e-mail: zetti.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin maju diikuti oleh perkembangan teknologi, sehingga berpengaruh terhadap perkembangan proses pembelajaran, termasuk penggunaan bahan ajar. Hasil analisis buku siswa menunjukkan bahwa materi yang digunakan di seluruh Indonesia masih bersifat umum. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan LKPD Interaktif berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo yang akan digunakan pada pembelajaran Tema 7 di kelas IV SDN 2 Balung Situbondo semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian 26 peserta didik. Metode pengembangan R&D menurut Borg and Gall digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD masuk kriteria sangat layak dengan skor kevalidan 92,89%. Tes hasil belajar 24 dari 26 peserta didik melebihi dari KKM dengan persentase ketuntasan 92,31% atau kategori sangat efektif. Respon peserta didik menunjukkan hasil skor sebesar 100% dengan kategori keefektifan sangat efektif, sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap pengembangan LKPD.

Kata kunci: Kearifan Lokal; Hasil Belajar; Lembar Kerja Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Beberapa tahun belakangan ini sebagian wilayah di seluruh Indonesia memiliki banyak tantangan. Hal ini diakibatkan adanya virus korona atau Corona Virus Desese (Covid-19) yang menimbulkan dampak yang begitu banyak di semua bidang kehidupan. Pemerintah tentunya melakukan pembatasan dalam rangka menghentikan penyebaran Covid19. Pemerintah mulai memberlakukan kebijakan-kebijakan dari social distancing diikuti dengan berlakunya pembatasan mulai dari skala besar hingga skala kecil.

Kondisi pembelajaran masa pandemi Covid-19 dilakukan dua cara ialah pembelajaran luring dan pembelajaran daring. Pembelajaran yang membutuhkan internet agar dapat saling berkomunikasi dalam proses pembelajaran disebut dengan pembelajaran daring (Sadikin, 2020). Pembelajaran ini terjadi secara virtual tanpa adanya tatap muka langsung, tetapi menggunakan fasilitas pembelajaran jarak jauh (Handarini & Wulandari, 2020). Walaupun pembelajaran daring menjadi solusi paling efektif agar peserta didik tetap bisa belajar, tetapi hal tersebut tidak dapat dipungkiri menjadi hambatan dan tantangan baru bagi pendidik, peserta didik, serta orang tua.

Proses pendidikan di sekolah dipengaruhi oleh pembelajaran peserta didik yang dapat berhasil atau tidak dalam mencapai tujuan. Penyampaian ilmu dalam pembelajaran saat ini membutuhkan media atau alat dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam jarak yang tidak menentu. Proses pembelajaran pendidik dituntut terampil dalam memilih, menggunakan, dan menyesuaikan media atau alat dalam menyampaikan materi. Herliandry (2020) berpendapat bahwa guru sebagai elemen penting dalam pengajaran daring diharuskan melakukan modifikasi bahan ajar berbasis teknologi

Perkembangan zaman semakin maju tentunya berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dapat dilihat dari penggunaan smartphone yang semakin pesat, termasuk peserta didik di usia SD yang mahir dalam menggunakan smartphone. Perkembangan teknologi saat ini semakin maju bisa dimanfaatkan dengan mengaplikasikan ke dalam proses. Perkembangan teknologi

memberikan pengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Agar peserta didik lebih terlibat dan tidak bosan, maka sepanjang pembelajaran harus kreatif.

Teknologi seluler dimanfaatkan dalam pembelajaran baik sendiri maupun bersama dengan memanfaatkan TIK, sehingga terlaksana kapan saja dan dimana saja. Selain itu, proses globalisasi yang pesat dapat mengganggu tatanan budaya daerah seperti dikalahkannya budaya lokal sebagai dampak globalisasi, sehingga penanaman perlu dilakukan dalam aktivitas sehari-hari. Langkah ini dilakukan untuk menghindari kepunahan budaya.

Izzah (2021) menegaskan bahwa apabila guru dapat menyusun proses pembelajaran secara maksimal, maka proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan berhasil. Akibatnya, guru harus menyediakan berbagai cara untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilannya. Salah satunya dalam menyusun bahan ajar. Agar proses pembelajaran berhasil, guru perlu memvariasikan cara guru dalam menyusun dan menggunakan bahan ajar. Hal ini dikarenakan pendidik berfungsi sebagai fasilitator yang dapat mendampingi dan membantu peserta didik, sehingga tidak hanya bertugas sebagai pengajar (Izzah, 2021). Seiring perkembangan waktu, variasi dalam menyusun bahan ajar juga terus berkembang. Akibat peningkatan arus globalisasi mengubah media pembelajaran berbasis cetak menjadi media pembelajaran berbasis elektronik. Pembuatan bahan ajar tetap berpedoman pada keadaan maupun kebutuhan peserta didik, sehingga menjadi bahan ajar yang efektif dan baik. Melihat perkembangan zaman saat ini, bahan ajar yang dibutuhkan adalah berbasis teknologi untuk membantu memudahkan pemberian informasi dan pengetahuan pada peserta didik.

Kemajuan teknologi dibidang pendidik, salah satunya dengan diciptakannya LKPD untuk memudahkan partisipasi peserta didik dan dapat menyerap materi dengan mudah dan efektif. Pengembangan LKPD dengan memanfaatkan teknologi akan menjadikan peserta didik lebih aktif terlebih lagi peserta didik di Sekolah Dasar akan tertarik dengan pembelajaran yang dikemas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi berupa LKPD yang interaktif. LKPD interaktif adalah bahan ajar yang memanfaatkan media elektronik berupa komputer dalam membuat dan menggabung kateks, gambar, dan video, sehingga dapat menarik minat dan motivasi penggunaanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dirasa penting karena dapat membantu peserta didik dalam memaksimalkan kemampuan yang akan dicapainya (Trianto, 2010) . Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan lembaga pendidikan karena bertujuan untuk mengatasi kebutuhan dan hambatan dalam mentuntaskan tujuan.

Sebagai bahan ajar, isi LKPD yang terdiri dari materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan mengacu pada KD yang akan dicapai. Untuk mengoptimalkan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran, dibutuhkan perubahan baik dari tampilan maupun kualitasnya. Salah satunya dengan merubah LKPD cetak menjadi E-LKPD (Putra, dkk., 2021). E-LKPD memudahkan guru dalam membimbing proses pembelajarannya. Menurut Costadena, dkk (2022) pemanfaatan E-LKPD dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dan mengoptimalkan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang memanfaatkan E-LKPD menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik minat belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Putra, dkk (2022) menjelaskan bahwa peserta didik dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan E-LKPD, tetapi guru tetap bisa memantau dan memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan LKPD dengan memanfaatkan teknologi yang ada dapat menjadikan LKPD berbasis android atau E-LKPD bersifat interaktif yang diharapkan menjadikan peserta didik lebih aktif di Sekolah Dasar akan tertarik dengan pembelajaran yang dikemas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. LKPD interaktif tidak berisi materi saja, namun terdapat animasi yang menarik peserta didik (Rokhmah et al., 2017) . LKPD interaktif disebut juga bahan ajar digital untuk

memudahkan pembelajaran yang terdiri materi serta latihan dengan animasi menjadi media berbasis komputer. Menurut Indriani, dkk (2020) E-LKPD interaktif ini dapat memudahkan peserta didik karena dapat diakses melalui smartphone.

Berdasarkan hasil wawancara di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa masih kurang menggunakan bahan ajar yang sesuai dan mendukung proses pembelajaran. Salah satunya pada pembelajaran Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Pembelajaran lebih memuat materi-materi kebudayaan secara nasional. Guru cenderung menggunakan bahan ajar berupa buku tematik. Penggunaan LKS jarang digunakan disebabkan pembahasan hampir sama dengan buku tematik, memuat materi kebudayaan yang bersifat umum. Pembelajaran dengan materi tentang kebudayaan belum adanya bahan ajar pendukung lainnya yang memuat kearifan lokal. Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal dirasa perlu untuk dikembangkan karena diharapkan dapat membantu peserta didik memahami pengetahuan lokalnya karena relevan dengan lingkungan sekitarnya.

Shufa (2018) menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah potensi daerah, hasil pemikiran, maupun hasil karya manusia lampau hingga sekarang yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Kesimpulannya kearifan lokal yaitu pengalaman-pengalaman yang sudah dilalui oleh masyarakat sehingga terbentuk sebagai identitas yang dimiliki suatu masyarakat tertentu dan dilakukan secara turun temurun yang menyebabkan masyarakat tersebut mampu mengelola kebudayaannya.

Pengembangan LKPD yang bermuatan kearifan lokal dipilih agar peserta didik dapat mengenal kearifan lokal daerahnya secara mendalam, sehingga budaya luar yang baru mereka kenal tidak mengalahkan posisi kebudayaan lokal. Selain itu, juga dapat membantu peran pendidik melibatkan peserta didik dengan mengemas materi menjadi ringkas serta dilengkapi tugas untuk berlatih untuk mendambakan pemahaman informasi yang didapat serta memahami dan memaknai dari materi-materi yang disampaikan. Pembelajaran menjadi bermakna dengan memanfaatkan pengetahuan lokalnya.

Pengembangan LKPD berbasis Android yang bermuatan kearifan lokal dipilih, karena penggunaan smartphone yang berbasis Android banyak digunakan oleh peserta didik, bahkan hampir semua memiliki dan menggunakan smartphone Android. Pemilihan kearifan lokal sebagai muatan yang ada dalam LKPD agar peserta didik dapat mengenal kearifan lokal daerahnya sendiri, mampu membedakan kearifan lokal yang ada di daerahnya dengan budaya luar, dan mampu menjaga kearifan budayanya di era perkembangan teknologi yang semakin maju. Penelitian ini mengangkat kearifan lokal yang berasal dari Situbondo yang memuat tentang pakaian khas Situbondo, batik khas Situbondo, kesenian Ojhung, serta tari Landhung. LKPD berbasis kearifan lokal yaitu mengaitkan pembelajaran dengan budaya daerah setempat (Vebrianti et al., 2017). Pakaian adat Situbondo mewujudkan keistimewaan Situbondo tentang keanekaragaman flora, fauna, dan biota lautnya. Selain itu, Kabupaten Situbondo memiliki kerajinan batik khas Situbondo. Desain batik khas Situbondo tidak hanya menampilkan keindahan, namun juga mewakili karakter ceria, berani, dan penuh kekuatan. Motif batik yang dihasilkan menjadi representasi visual dari kekayaan flora, fauna, serta biota laut yang menjadi penopang sebagian besar penduduk Situbondo.

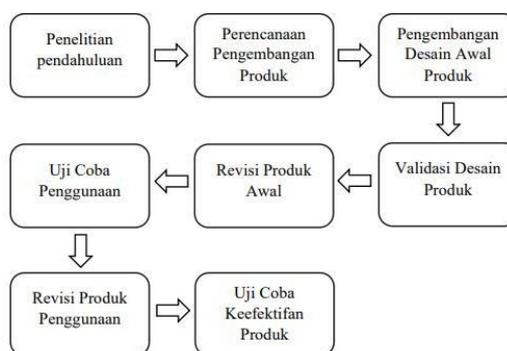
Pengenalan kearifan lokal Situbondo atau daerah sendiri dalam buku pembelajaran masih kurang atau tidak ada, tidak tersedia LKPD yang berbasis kearifan lokal Situbondo sebagai sarana mengenalkan kepada peserta didik berbagai macam kearifan lokal yang berada di Situbondo.

Selain itu, selama pembelajaran daring peserta didik memiliki fasilitas untuk menggunakan smartphone android baik milik pribadi maupun orang tua. Namun, adanya fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam menggunakan variasi bahan ajar. Pendidik lebih banyak menggunakan buku peserta didik dalam pemberian materi maupun tugas. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis Android bermuatan kearifan Situbondo, sehingga diharapkan pengembangan LKPD dapat membantu memahami materi sesuai dengan kearifan lokal yang berada di daerahnya terkhusus daerah Situbondo.

METODE

Penelitian pengembangan ini bernama “Research Based Development” bertujuan untuk mengembangkan LKPD interaktif berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo yang terintegrasi dengan buku siswa Tema 7. Mobile Learning berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo mengangkat Tema Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku. Model Borg and Gall digunakan dalam penelitian ini. Namun, karena menyesuaikan tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan LKPD yang telah dikemngkan, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap pengujian efektivitas. Berikut tahap penelitian menurut R & D.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

a. Penelitian Pendahuluan

Informasi yang didapatkan berkaitan dengan produk yang dibutuhkan. Informasi didapat melalui *paper, place, dan person*.

1. *Paper*

Sejumlah bacaan dari berbagai publikasi dan buku telah dipelajari dahulu sebagai penelitian terdahulu. Temuan dari bacaan akan memberikan informasi mengenai topik yang berkaitan dengan pengembangan LKPD interaktif.

2. *Place*

Kunjungan ke sekolah yang akan menjadi tempat penelitian LKPD *mobile learning* berbasis android akan digunakan sebagai informasi dasar dilaksanakannya penelitian, yang dilakukan dengan wawancara.

3. *Person*

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan konsultasi dengan pembimbing atau peneliti lain.

b. Perencanaan Pengembangan Produk

Setelah mendapatkan berbagai informasi pada kegiatan sebelumnya, selanjutnya mulai merencanakan pengembangan produk yang sesuai dengan informasi yang diperoleh.

c. Pengembangan Desain Awal Produk

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan seperti (1) menentukan judul; (2) menentukan standar isi yang sesuai; dan (3) menyusun isi materi harus sesuai dengan konsep, teori, ilustrasi, serta muatan gambar nyata di sekitar lingkungan peserta didik. bagian pendahuluan, menu pembuka, isi materi, evaluasi, dan menu bantuan dibuat menggunakan program *Microsoft PowerPoint, iSpiring*, dan *Website 2 APK Builder*.

d. Validasi Desain Produk

Hasil pengembangan diberikan pada validator untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari LKPD. Selain itu, validasi produk awal juga digunakan untuk mengetahui efektivitas rancangan produk yang sudah disusun.

e. Revisi Produk Awal

Selanjutnya, melakukan analisis data dan memperbaiki produk sesuai dengan saran validator gar produk yang dikembangkan semakin berkualitas.

f. Uji Coba Penggunaan

Setelah itu dilakukan uji coba dengan pengujian terbatas atau skala kecil. Kegiatan ini dilakukan di SDN 2 Balung Situbondo dengan melibatkan 10 orang peserta didik yang ditentukan oleh guru kelasnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan *feedback* dan menilai seberapa cocok desain LKPD dengan tuntutan dan karakteristik peserta didik.

g. Revisi Desain Produk

Melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan krik saat uji coba. Revisi yang dilakukan berkaitan dengan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memanfaatkan LKPD yang telah dikembangkan.

h. Ujia Coba Keefektifan

Kegiatan dilakukan dengan skala yang lebih besar karena untuk mengetahui efektivitas produk LKPD yang dikembangkan dan ketercapaiakn kompetensi. Hal ini dilakukan melalui pemberian soal *post test*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menghasilkan data berupa angka hasil pengukuran sebagai hasil penelitian. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan tujuan penelitian yang digunakan untuk menilai efektivitas LKPD interaktif berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo.

Penelitian dilakukan di SDN 2 Balung Situbondo dengan subjek penelitian sebanyak 26 peserta didik kelas IV tahun pelajaran 2021/2022. Metode pengumpulan yang digunakan sebagai berikut.

a. Wawancara

Informasi awal mengenai pembelajaran di SDN 2 Balung Situbondo diperoleh dari wawancara. Informasi yang dapat diperoleh dari wawancara yaitu: (1) penggunaan bahan ajar (2) tantangan yang dihadapi saat mengerjakan Tema Indahya Keragaman di Negeriku, dan (3) dampak penggunaan bahan ajar yang sudah ketinggalan zaman serta keinginan terhadap penggunaan bahan ajar yang terbaru

b. Angket

Angket berfungsi untuk mendapatkan penilaian validator terhadap LKPD yang dihasilkan. Selain itu, juga untuk mengetahui respon yang diberikan oleh peserta didik terhadap LKPD interaktif yang dikembangkan. Pengumpulan data untuk uji coba penggunaan, meminta peserta didik untuk mengisi kuesioner.

c. Tes Hasil Belajar

Tes ini biasanya berfungsi menilai pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut instrumen pengumpulan data yang digunakan.

1. Lembar validasi

Lembar ini digunakan untuk validitas pengembangan LKPD, yang dilakukan oleh 3 orang.

2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Pendapat dan komentar peserta didik tentang pengembangan LKPD interaktif berbasis android diambil melalui angket yang disebarakan setelah pembelajaran selesai.

3. Tes Hasil Belajar

Tesnya berupa *post-tes* yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif. 3 teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut.

a. Analisis Data Hasil Validasi

Hasil validasi tiga validator digunakan untuk analisis data hasil validasi. Setiap validator akan memberikan skor berdasarkan aspek yang dinilai. Rata-rata skor tersebut nantinya akan digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya LKPD yang telah dikembangkan.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

Keterangan:

Valpro = Validasi produk

srt = Skor riil tercapai (rerata dari para validator)

smt = Skor maksimal yang tercapai

Hasil analisis data selanjutnya dikonversi pada gambar tabel berikut.

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
$80 < Valpro \leq 100$	Sangat Layak
$60 < Valpro \leq 80$	Layak
$40 < Valpro \leq 60$	Cukup Layak
$20 < Valpro \leq 40$	Kurang Layak
$0 \leq Valpro \leq 20$	Sangat Kurang Layak

Gambar 2. Kriteria Validitas Produk

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021)

Apabila tingkat validitasnya mencapai tingkat layak, maka pengembangan LKPD dikatakan baik. Sedangkan, jika tingkat validitasnya tidak mencapai tingkat layak, berarti pengembangan LKPD belum cukup baik untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil validasi sebelumnya. Setelah LKPD sudah diperbaiki, perlu dilakukan uji ulang kevalidannya sampai mencapai validitas tingkat layak.

b. Analisis Data Uji Coba Keefektifan Produk

Keberhasilan dari pengembangan LKPD interaktif dinilai dari segi keefektifan penggunaannya yang diukur melalui banyaknya peserta didik yang mendapatkan skor hasil tes belajar dalam bentuk post-test sesuai dengan KKM yang ditetapkan. Analisis data ini mengolah dari data penilaian hasil belajar peserta didik Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 dan 5. Nilai hasil belajar peserta didik tersebut kemudian dikategorikan ketuntasan dengan mendapatkan minimal sama dengan

KKM dengan rumus sebagai berikut:

$$Pst = \frac{st}{js} \times 100\%$$

Keterangan:

Pst = Persentase siswa tuntas

st = Banyak siswa tuntas

js = Jumlah siswa keseluruhan

Kemudian, hasil dari perhitungannya dikonfirmasi pada gambar tabel berikut.

Rentang Skor	Kategori Hasil Belajar
$80 < Pst \leq 100$	Sangat Efektif
$70 < Pst \leq 80$	Efektif
$60 < Pst \leq 70$	Cukup Efektif
$40 < Pst \leq 60$	Kurang Efektif
$0 \leq Pst \leq 40$	Sangat Kurang Efektif

Gambar 3. Kriteria Hasil Belajar

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021)

Keefektifan pengembangan LKPD berbasis Android bermuatan kearifan lokal dinyatakan efektif apabila persentase $>60\%$.

c. Angket Data Respon Peserta Didik

Angket ini berisi tanggapan dan komentar peserta didik setelah memanfaatkan LKPD yang telah dikembangkan, sehingga respon yang diberikan sejalan dengan pengalaman yang sudah diperoleh setelah peserta didik baik itu respon baik maupun respon buruk.

$$Sas = \frac{st}{smt} \times 100\%$$

Hasil analisis dikonfirmasi pada gambar tabel berikut.

Rentang Total Skor	Kategori Respon
$80 < Sas \leq 100$	Sangat Baik
$70 < Sas \leq 80$	Baik
$60 < Sas \leq 70$	Cukup Baik
$40 < Sas \leq 60$	Kurang Baik
$0 \leq Sas \leq 40$	Sangat Kurang Baik

Gambar 4. Kriteria Respon Peserta Didik

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021)

Respon pengembangan LKPD dinyatakan positif apabila rata-rata skor yang didapatkan minimal lebih dari 70% dengan kategori baik.

Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa LKPD interaktif dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak, sehingga menjadi LKPD yang menarik secara visual maupun konseptual. Penyusunan dan perancangan LKPD interaktif melibatkan beberapa aplikasi, antara lain sebagai berikut.

1. Microsoft PowerPoint

Microsoft menawarkan program bernama PowerPoint yang digunakan untuk mengembangkan presentasi. Ahdar (2018) menjelaskan bahwa Microsoft PowerPoint adalah program sederhana dan cepat untuk digunakan saat mengembangkan presentasi visual. Microsoft PowerPoint secara khusus diciptakan untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah digunakan dan harganya terjangkau karena hanya membutuhkan ruang penyimpanan data.

Microsoft PowerPoint terdapat fitur-fitur yang memungkinkan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mudah dan menarik menggunakan tampilan grafis, video, gambar dan audio. Fitur lain yang menarik dari Microsoft PowerPoint yaitu fitur *hyperlink* dan fitur *trigger*. *Hyperlink* merupakan fitur yang dapat menghubungkan bagian tertentu di dalam *slide* dengan *slide*, gambar, video, file dokumen maupun halaman *website*. Sedangkan *trigger* berfungsi memunculkan suatu animasi dengan menggunakan tombol berupa objek pada Microsoft PowerPoint. Selain fitur-fitur tersebut Microsoft PowerPoint juga dapat diintegrasikan dengan program iSpring yang dapat

membuat Microsoft PowerPoint tersebut disimpan dalam bentuk file *html*.

2. iSpring

iSpring merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat mobile learning secara *online* maupun *offline*. Menurut situs Askarasoft (2021) iSpring merupakan program yang dapat dengan cepat menghasilkan konten e-learning yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. aplikasi iSpring dapat mengkonversi file presentasi menjadi *format flash*, HTML5, MP4 serta menjadi media berbasis mobile.

3. Website 2 APK Builder

Software ini dapat membuat aplikasi Android hanya dengan memanfaatkan link local HTML maupun web URL. Software ini memudahkan penggunaanya untuk membuat aplikasi android tanpa menggunakan *coding*. Pengguna hanya perlu memasukkan file HTML yang sudah dibuat kemudian dapat di generate menjadi file berformat apk yang dapat di install di smartphone sistem operasi Android. Website 2 APK Builder dapat diunduh secara gratis atau membeli dengan tambahan fitur premium.

Penelitian pengembangan LKPD berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo menggunakan semua software berupa Microsoft PowerPoint, iSpring, dan Website 2 Apk Bulider guna menyempurnakan produk yang akan dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

LKPD interaktif merupakan salah satu bahan ajar yang menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, serta video pembelajaran menjadi satu dalam bentuk aplikasi android. Menurut Rahayu dan Budiyo (dalam Khotimah dkk;2020) LKPD interaktif ialah sarana dalam pembelajaran digital yang menarik dan digunakan untuk latihan dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Peserta didik dapat lebih tertarik pada pembelajaran yang dikemas dengan menafatkan kemajuan teknologi berupa LKPD interaktif, sehingga dapat memacu keaktifan peserta didik.

Sekolah-sekolah masih kurang menggunakan bahan ajar yang sesuai dan mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran lebih memuat materi-materi kebudayaan secara nasional. Guru cenderung menggunakan bahan ajar berupa buku tematik. Penggunaan LKS jarang digunakan disebabkan pembahasan hampir sama dengan buku tematik, memuat materi kebudayaan yang bersifat umum. Pembelajaran dengan materi tentang kebudayaan belum adanya bahan ajar pendukung lainnya yang memuat kearifan lokal. Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal dirasa perlu untuk dikembangkan karena diharapkan dapat membantu peserta didik memahami pengetahuan lokalnya karena relevan dengan lingkungan sekitarnya. LKPD yang berisi kearifan lokal bertujuan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal daerah setempat yang diselipkan dalam mata pelajaran.

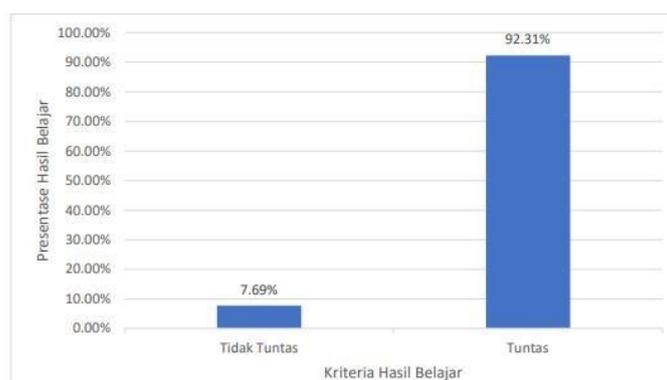
Pengembangan LKPD bermuatan kearifan lokal berbasis Android memasukkan berbagai ekspresi kearifan lokal Situbondo, seperti pakaian khas Situbondo, Tradisi Ojhung, dan Tari Landhung untuk mengenalkan nilai kearifan lokal dan dapat dikontrol oleh penggunaanya sehingga pengguna dengan bebas dapat memilih apa yang ingin di akses secara *offline* untuk proses selanjutnya serta menambahkan fitur kuis yang berisi soal-soal evaluasi. Pengembangan LKPD berbasis Android yang bermuatan kearifan lokal dipilih, karena penggunaan *smartphone* yang berbasis Android banyak digunakan oleh peserta didik, bahkan ahampir semua memiliki dan menggunakan *smartphone* Android. Pemilihan kearifan lokal sebagai muatan yang ada dalam LKPD agar peserta didik dapat mengenal kearifan lokal daerahnya sendiri, mampu membedakan kearifan lokal yang ada di daerahnya dengan budaya luar, dan mampu menjaga kearifan budayanya di era perkembangan teknologi yang semakin maju.

Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan selama proses validasi produk. Data kuantitatif berasal dari poin penilaian pada lembar validasi produk, sedangkan data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar langsung yang diberikan selama proses validasi. Kritik, saran, dan komentar tersebut dijadikan dasar dalam merevisi LKPD berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo. Perbaikan yang dilakukan adalah (1) menambahkan logo Universitas Jember dan kemendikbud; (2) menata ulang pembelajaran 5; (3) memperbaiki tata tulis seperti tanda baca, kekurangan penulisan, dan kalimat lebih komunikatif; dan (4) tata letak fungsi tombol sebelum menu. Penilaian dapat dilakukan secara *offline*, namun diperlukan koneksi internet yang kuat. Hal ini diperlukan agar guru dapat melihat hasil evaluasi yang dikirim ke email guru.

Validasi produk bertujuan untuk mengetahui pengembangan LKPD yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara efektif atau belum. Hal ini dikarenakan sebelum menggunakannya harus memiliki kualifikasi valid. Oleh karena itu, validator perlu meninjau ketepatan konten, materi pembelajaran, desain, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Uji validitas dilakukan oleh para ahli yang telah ditentukan dengan menggunakan lembar angket validasi. Apabila penilaian validator menghasilkan skor rata-rata >70% dengan kategori valid, maka LKPD dinyatakan valid.

Hasil perolehan skor dari 3 validator dirata-rata dan dianalisis menggunakan rumus validitas produk, diperoleh hasil validitas sebesar 92,89% dengan kategori sangat layak. Hasil dari validasi tersebut diketahui bahwa pengembangan LKPD yang sudah disusun, sangat layak untuk digunakan.

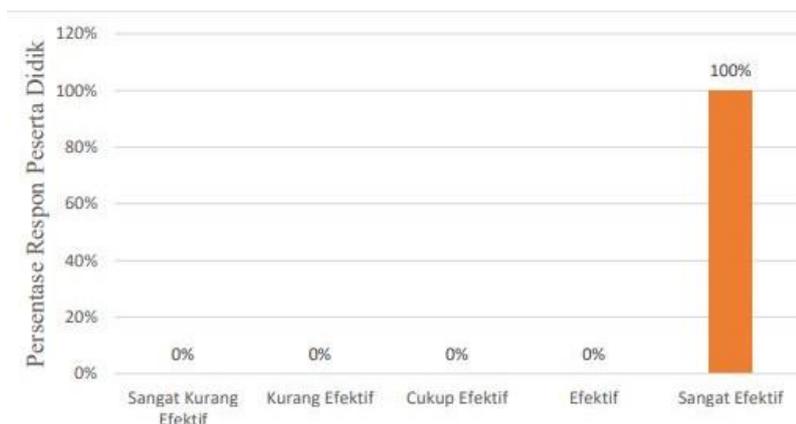
Efektifitas LKPD dilihat dari hasil belajar peserta didik sejumlah 25 soal pilihan ganda yang dilaksanakan setelah pembelajara dengan menggunakan LKPD digunakan untuk mengumpulkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan produk menggunakan ketuntasan hasil belajar melalui post-test atau tes hasil belajar sebanyak 25 butir soal yang dikerjakan oleh peserta didik setelah menggunakan produk yang sudah dikembangkan. Banyaknya peserta didik yang hasil belajarnya tuntas sesuai dengan KKM, diperhitungkan dan dijadikan tolak ukur efektivitas LKPD yang telah diterapkan dalam pembelajaran. Pengukuran efektivitas diperoleh dari persentase KKM peserta didik, sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik Persentase Kriteria Hasil Belajar

Hasil yang diperoleh peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus persentase siswa tuntas dengan mengukur peserta didik tuntas yang memiliki skor ≤ 70 . Hasil analisis hasil belajar menunjukkan bahwa 7,69% peserta didik mendapatkan kriteria tidak tuntas dan ada 92,31% peserta didik mendapatkan kriteria tuntas. Hasil analisis diperoleh skor keefektifan melalui tes hasil belajar sebesar 92,31% dengan kategori sangat layak. LKPD berbasis android bermuatan kearifan lokal Situbondo terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keefektifan produk pengembangan diketahui melalui respon peserta didik setelah menggunakan LKPD. Hasil tersebut berupa skor yang diberikan oleh peserta didik melalui angket. Skor tersebut dianalisis menggunakan rumus skor angket, sebagai berikut.



Gambar 6. Grafik Persentase Respon Peserta Didik

Hasil yang diperoleh setelah menggunakan rumus tersebut diperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori respon peserta didik sangat baik. Dapat dilihat pada gambar 4 bahwa rata-rata respon skor peserta didik adalah 100%. Hal yang menjadikan respon positif dari peserta didik, diantaranya petunjuk penggunaan jelas dan memudahkan peserta didik, desain LKPD menarik, materi dalam LKPD berurutan dan menarik serta mudah dipahami, ilustrasi berupa gambar yang ada di dalam LKPD juga mendukung dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, mengenalkan kearifan lokal yang berada di daerah mereka, dan keterbacaan LKPD yang dikembangkan dari segi penggunaan bahasa dan huruf yang digunakan sederhana mudah dipahami dan dapat terbaca dengan jelas, serta LKPD yang dikembangkan juga lancar digunakan di setiap smartphone peserta didik. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa LKPD berbasis android bermuatan kearifan lokal Situbondo mendapatkan *feedback* yang sangat baik.

Pemanfaatan LKPD interaktif berbasis kearifan lokal bertujuan untuk memperkuat dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerahnya. LKPD dimaksudkan untuk memasukkan berbagai kearifan lokal dalam mata pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan sebuah LKPD yang berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan kearifan lokal dalam pendidikan, sehingga peserta didik menyadari dan mengenal berbagai kearifan lokal di daerahnya.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD interaktif memenuhi kriteria sangat valid dan layak, serta mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik. Hasil uji validitas LKPD berbasis Android bermuatan kearifan lokal Situbondo dengan validitas rata-rata 92,89% mendapat kriteria sangat valid, artinya LKPD dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan uji keefektifan LKPD menghasilkan skor 92,31% dengan kriteria sangat efektif. Serta respon peserta didik dengan skor 100% kategori sangat efektif. Melalui pengembangan LKPD ini peserta didik lebih mudah memahami materi karena pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan hasil penelitian, sebaiknya saat melaksanakan pembelajaran, guru menggunakan LKPD interaktif berbasis Android bermuatan kearifan lokal untuk menumbuhkan memotivasi dan kreativitas peserta didik. Selain itu, pihak sekolah juga diharapkan mampu mendorong dan mendukung guru-guru dapat melakukan pengembangan yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar. 2018. Pengembangan media pembelajaran Power Point padu musik terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran ilmu sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian:Media Komunikasi Sosial Keagamaan*,18(2): 287–302.
- Askarasoft. 2021. E-Learning Tools Indonesia iSpring.
- Costadena, N. M. M., & Ni, W. S. 2022. E-LKPD interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 6 (2) : 180-190
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8 (3) : 496–503.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1).
- Indriani, N., dan Lazulva. 2020. Desain dan Uji COBa LKPD Interaktif dengan Pendektan *Scaffolding* pada Materi Hidrolisis Garam. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*. 3 (1) : 87- 105
- Izzah, N., Asrizal., dan Mufit, F. 2021. Meta Analisis Pengaruh Model *Project Based Learning* dalam Variasi Bahan Ajar Fisika terhadap Hasil Belajar Siswa SMA/SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 12 (2) : 159-165.
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bigi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan. (LPMK).
- Putra, G.Y.MA., Suarjana, I.M., dan Agustiana, I.G.A.T. 2021 E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 9 (2) : 220-228
- Rokhmah, L., Gulo, F., & Edi, R. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA STEM Untuk Pembelajaran SAINS Abad 21*.
- Sadikin. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2) : 214–224.
- Shufa, NK.F. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1 (1) : 48-53
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terbaru*. PT Bumi Aksara.
- Vebrianti, Y., E. Noviana, & O. Kurniaman. 2017. Pengembangan lembar kerja siswa (lks) berbasis kearifan lokal mata pelajaran IPS kelas IV SDN 161 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 4 (1) : 1-12.