



Pengembangan LKPD Melalui Video Interaktif Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan Penguatan Karakter Semangat Kebangsaan Kelas V SDN

Riza Rizky*, M. Zainuddin, Sri Murdiah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: rizarizky11@gmail.com

Paper received: 4-10-2022; revised: 21-10-2022; accepted: 28-10-2022

Abstract

LKPD is one type of teaching material that has an important role in learning, the LKPD function is that it can facilitate students in understanding the material and increase learning activities, both done individually and in groups. This research development aims to test the feasibility of LKPD through interactive videos in terms of validity and practicality. The research method used is Dick and Carey which includes 10 stages: 1) analyzing the needs to identify learning objectives, 2) analyzing learning, 3) analyzing learners and their context, 4) writing performance objectives, 5) developing assessment instruments, 6) developing assessment instruments, learning strategies, 7) developing and selecting learning materials, 8) designing and implementing formative evaluations, 9) revising learning, and 10) designing and implementing summative evaluations. The results of the research and development of LKPD through interactive video showed the validity level of the material expert validation was 96.8 percent, the media expert validation was 96.8 percent, the user/teacher validation was 100 percent, so the LKPD through interactive video included teaching materials in the very valid category. The results of trials in the field show that the practicality of the students is 97.5 percent with a very practical category and can be used in learning in the fifth grade of elementary school, coupled with the appearance of LKPD and interesting videos that make students' learning interest increase.

Keywords: LKPD; interactive video; primary school

Abstrak

LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar yang mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Fungsi LKPD yaitu dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan aktivitas belajar, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menguji kelayakan LKPD melalui video interaktif dari segi kevalidan dan kepraktisan. Metode penelitian yang digunakan adalah Dick dan Carey yang meliputi 10 tahap yaitu 1) menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 2) menganalisis pembelajaran, 3) menganalisis pebelajar dan konteksnya, 4) menuliskan tujuan unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) merevisi pembelajaran, dan 10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Hasil penelitian dan pengembangan LKPD melalui video interaktif menunjukkan tingkat kevalidan dari validasi ahli materi sebesar 96,8 persen, validasi ahli media sebesar 96,8 persen, validasi pengguna/guru sebesar 100 persen, sehingga LKPD melalui video interaktif termasuk bahan ajar dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba produk di lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan dari peserta didik sebesar 97,5 persen dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD, ditambah dengan tampilan LKPD dan video yang menarik membuat minat belajar peserta didik meningkat.

Kata kunci: LKPD; video interaktif; sekolah dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sektor penting yang dilakukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga mampu berdaya saing tinggi dan mampu bekerja sama guna mencapai kemakmuran bagi setiap warga negara. Penelitian ini difokuskan pada sekolah dasar, menurut Mirasa (dalam Susanto, 2016:70) tujuan pendidikan sekolah dasar sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar, dimana setiap peserta didik belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan bagi perkembangan peserta didik secara optimal.

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar. IPS memiliki peran penting yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Menurut Susanto (2016:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Materi IPS mempunyai cakupan yang luas, sehingga menuntut peserta didik untuk banyak membaca. Dalam hal ini IPS termasuk materi yang sukar dipahami karena banyak konsep dan materi yang harus dipahami peserta didik.

Mata pelajaran IPS kelas V terdapat beberapa materi yang dibahas, diantaranya mencakup peristiwa proklamasi kemerdekaan, materi tersebut termasuk sejarah yang bersifat masa lampau. Peristiwa proklamasi kemerdekaan merupakan sejarah Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. Para pahlawan mengorbankan jiwa dan raga tanpa pamrih demi Indonesia. Banyak peristiwa penting yang terjadi sebelum Indonesia merdeka dari peristiwa rengasdengklok, perumusan naskah proklamasi kemerdekaan, dan detik – detik proklamasi. Materi sejarah nasional sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebagaimana pepatah mengatakan bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai para pahlawannya. Peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret. Pada kenyataannya pembelajaran IPS khususnya sejarah menuntut siswa banyak membaca, sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang dalam memahami materi.

Kreatifitas guru dalam pembelajaran sangat diperlukan, karena materi sejarah bukan hanya untuk sekedar dihafalkan namun juga harus dipahami. Dalam pembelajaran guru seharusnya menciptakan proses pembelajaran yang aktif. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan peserta didik adalah dengan mengembangkan LKPD. LKPD mempunyai peran penting dalam pembelajaran, menurut Aisyah & Rohayati (2018:43) LKPD adalah bahan ajar yang berupa lembaran berisi tugas yang disertai langkah – langkah untuk mengerjakan tugas dalam rangka membangun pengetahuan peserta didik. LKPD berisi soal yang lebih integratif dan kontekstual. Menurut Latifah (2016:44) LKPD akan membantu peserta didik dalam menemukan konsep – konsep melalui aktivitasnya sendiri atau belajar secara kelompok yang akan menyebabkan pembelajaran lebih bermakna. Fungsi LKPD dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain dalam penyampaian materi, perlu menanamkan nilai karakter dalam pendidikan, menurut Zainuddin (2017:37) pendidikan adalah proses pembangunan karakter. Pembangunan karakter merupakan proses membentuk karakter, dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Salah satu yang diterapkan adalah karakter semangat kebangsaan. Dengan menanamkan karakter

semangat kebangsaan peserta didik memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai – nilai sejarah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SDN Rembang 1 Kota Blitar pada tanggal 09 Desember 2019, berfokus terhadap pembelajaran IPS kelas V. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa SDN Rembang 1 Kota Blitar sudah menggunakan kurikulum 2013, dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Dalam penggunaan bahan ajar, guru hanya menggunakan buku siswa. Guru juga jarang mengembangkan LKPD dalam proses pembelajaran karena guru tidak memiliki cukup waktu, sehingga guru menjadikan buku siswa sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, kesulitan dalam pembelajaran IPS tergantung pada materi yang diajarkan, jika materi bersifat abstrak guru masih mengalami kesulitan dalam penyampaian materi. Khusus nya materi peristiwa sekitar proklamasi, karena pada materi ini bersifat masa lampau sehingga dalam penyampaian materi bersifat abstrak jika dalam penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah. Peserta didik akan merasa cepat bosan dan minat belajar peserta didik menjadi berkurang. Hal ini berakibat peserta didik kurang dalam memahami materi. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang lebih menarik seperti menggunakan video pembelajaran.

Selama ini guru belum pernah menggunakan video dalam proses pembelajaran karena usia guru sekarang tidak terlalu mengerti tentang teknologi, sedangkan di SDN Rembang 1 Kota Blitar memiliki fasilitas berupa LCD. Kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran belum bisa dilaksanakan secara optimal, karena guru belum menggunakan media yang tepat dalam menyampaikan materi. Menurut Mulyasa (2013:41) bahwa rendahnya kreativitas guru menjadi hambatan dalam implementasi kurikulum 2013. Sehingga dari permasalahan tersebut diperlukan pemecahan masalah yang sesuai dengan permasalahan yang ada dan dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran selanjutnya.

Alternatif yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang telah dipaparkan adalah dengan guru mengembangkan LKPD yang dapat digunakan dalam pembelajaran. LKPD tidak cukup jika hanya mengambil dari buku siswa, tetapi juga memerlukan inovasi baru dalam menyusun LKPD yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Menurut Leksono (2015:1) pada kurikulum 2013 guru tidak cukup berbekal buku teks di dalam kelas. Guru perlu menyiapkan bahan pembelajaran yang mendorong peserta didik melakukan aktivitas ilmiah diantaranya mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta. Guru memfasilitasi peserta didik agar terlatih berpikir logis, sistematis, dan ilmiah. Dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, dibuatlah LKPD yang diintegrasikan dengan video. Video yang berisikan materi yang disusun secara sistematis dan menarik. Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah yaitu LCD. Video termasuk dalam bahan ajar noncetak, video dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik. Selain itu video memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengembangan terdahulu yang relevan dengan judul “ Pengembangan LKPD Berbasis Video pada Tema 8 Subtema 1 Materi siklus Air di Kelas V SDN Karangtengah 2 Kota Blitar” hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya video dalam pembelajaran dapat meningkatnya keaktifan peserta didik. Dilihat dari hasil uji coba lapangan tahap pertama sebesar 96,3% mengatakan “menarik” dan hasil coba lapangan tahap kedua

sebesar 96,7% mengatakan “menarik”. Perbedaan penelitian relevan yang terdahulu dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan tempat penelitian (SD). Dari pemaparan tersebut, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan mata pelajaran yang berbeda dan sekolah yang berbeda dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Video Interaktif Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan Penguatan Karakter Semangat Kebangsaan Kelas V SDN”.

2. Metode

Dalam mengembangkan LKPD melalui video interaktif menggunakan metode R & D (*Research and Development*), yang mengacu pada model pengembangan *Dick & Carey*. Model pengembangan *Dick & Carey* menurut Tegeh,dkk (2014:31) memiliki 10 tahapan proses yang dilakukan, yaitu : 1) menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 2) menganalisis pembelajaran, 3) menganalisis pembelajar dan konteksnya, 4) menuliskan tujuan unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) merevisi pembelajaran, dan 10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Sumber data dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui hasil angket validasi materi, ahli media, pengguna/ guru, dan angket respon peserta didik. Pemilihan validator materi adalah ahli materi yang berkompeten, validator media adalah ahli media yang berkompeten, dan validator pengguna adalah guru kelas V SDN Rembang 1 Kota Blitar. Subjek uji coba kelompok kecil adalah peserta didik kelas V SDN Sumberjo 2 Kota Blitar dan subjek uji coba terbatas/ kelompok besar adalah peserta didik kelas V SDN Remabng 1 Kota Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket/ kusioner, dokumentasi, dan soal evaluasi. Wawancara dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dilapangan. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan penggunaan LKPD melalui video interaktif dalam proses pembelajaran berdasarkan ahli materi, media, dan pengguna/ guru, dan angket peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Dokumentasi diperlukan untuk melengkapi data penelitian yang berupa foto – foto pada saat dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba terbatas/ kelompok besar. Soal evaluasi diberikan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai materi peristiwa sekitar proklamasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Teknik analisis data untuk uji kevalidan produk menggunakan data yang diperoleh melalui instrumen pengumpulan data, dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

(Sumber : Akbar ,2017:83)

Keterangan

Va = Validasi ahli

Tse = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Tsh = Total skor maksimal yang diharapkan

Skor hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru) yang telah dikonversi menjadi bentuk presentase dapat dimaknai sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keputusan Uji
85,01 % – 100,00 %	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 % - 85,00 %	Cukup valid	Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01 % - 70,00 %	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 % -50,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

(Sumber: Akbar, 2017:41)

Teknik analisis data untuk uji kepraktisan produk menggunakan data yang diperoleh melalui pengisian angket, dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{Xi}{Xmax} \times 100\%$$

(Sumber: Yamasari (dalam Santoso, dkk., 2016:05))

Keterangan :

P = Persentase skor

Xi = Jumlah skor yang dipilih

Xmax = Jumlah skor maksimal

Hasil presentase dari nilai angket peserta didik dapat dimaknai sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
76 ≤ P ≤ 100%	Sangat Praktis
50 ≤ P ≤ 75%	Praktis
25 ≤ P ≤ 50%	Kurang Praktis
0 ≤ P ≤ 25%	Tidak Praktis

(Sumber :Yamasari (dalam Santoso, 2016:05))

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil penelitian terdiri dari dua data yaitu data hasil validasi para ahli dan data hasil uji coba. Penyajian dan hasil validasi dipaparkan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan validasi pengguna/ guru. Data yang diperoleh dari hasil validasi meliputi data kuantitatif atau berupa angka dari hasil penilaian instrumen lembar validasi, dan data kualitatif yang berupa kritik atau saran dari validator.

3.1.1. Analisis Data Validasi Materi

Pada aspek kelayakan isi mendapatkan nilai 12, aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai 8, aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 7, dan aspek semangat kebangsaan mendapat nilai 4. Total nilai pada semua aspek yang didapat dari validasi ahli materi sebesar 31 dari nilai maksimal 32.

Hasil perhitungan presentase kevalidan dari hasil ahli materi sebagai berikut

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{31}{32} \times 100\% = 96,8\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan nilai presentase sebesar 96,8%. Menurut Akbar (2017:41) dalam kriteria kategorisasi hasil validasi presentase sebesar 96,8% termasuk kedalam rentang 85,01% - 100% dengan kategori sangat valid sehingga produk LKPD melalui video interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

3.1.2. Analisis Data Validasi Media

Validasi media terdapat dua aspek yaitu kelayakan LKPD dan kelayakan video. pada kelayakan LKPD indikator penilaian yaitu desain cover mendapatkan nilai 4, ukuran buku mendapatkan nilai 4, desain isi LKPD mendapatkan nilai 3, dan penyajian LKPD mendapatkan nilai 4. Total skor pada kelayakan LKPD yang didapat sebesar 15 dari nilai maksimal 16.

Validasi media pada aspek kelayakan video indikator penilaian yaitu subtansi video mendapatkan nilai 4, desain suara mendapatkan nilai 4, bahasa mendapatkan nilai 4, dan tampilan video mendapatkan nilai 4. Total nilai pada kelayakan video yang didapat sebesar 16 dari nilai maksimal 16.

Hasil perhitungan presentase kevalidan dari hasil ahli media sebagai berikut

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Kelayakan LKPD

$$Vah = \frac{15}{16} \times 100\% = 93,7\%$$

Kelayakan Video

$$Vah = \frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan nilai presentase dari aspek kelayakan LKPD dan kelayakan Video sebesar 96,8%. Menurut Akbar (2017:41) dalam kriteria kategorisasi hasil validasi presentase sebesar 96,8% termasuk kedalam rentang 85,01% - 100%

dengan kategori sangat valid sehingga produk LKPD melalui video interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

3.1.3. Analisis Data Validasi Pengguna/ Guru

Pada aspek kelayakan isi mendapatkan nilai 12, aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai 8, aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 12, dan aspek semangat kebangsaan mendapat nilai 4. Total nilai pada semua aspek yang didapat dari validasi ahli pengguna/ guru sebesar 36 dari nilai maksimal 36.

Hasil perhitungan presentase kevalidan dari hasil ahli pengguna/ guru sebagai berikut

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{36}{36} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan nilai presentase sebesar 100%. Menurut Akbar (2017:41) dalam kriteria kategorisasi hasil validasi presentase sebesar 96,8% termasuk kedalam rentang 85,01% - 100% dengan kategori sangat valid sehingga produk LKPD melalui video interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

3.1.4. Analisis Data Hasil Uji Coba

3.1.4.1. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk LKPD melalui video interaktif layak digunakan pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SDN Sumberjo 2 Kota Blitar dan diikuti 6 peserta didik dengan kategori pandai, sedang, dan kurang. Hasil angket kepraktisan uji coba kelompok kecil secara keseluruhan 100% menjawab "ya" dan 0% menjawab "tidak". Sehingga dalam kategorisasi hasil kepraktisan termasuk kedalam rentang $76 \leq P \leq 100\%$ dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Setelah pembelajaran menggunakan LKPD melalui video interaktif, diketahui ketuntasan hasil belajar peserta didik dari nilai hasil soal evaluasi. Jenis soal evaluasi yaitu objektif yang berjumlah 10 soal. Hasil evaluasi dapat diketahui 6 peserta didik yang menunjukkan ketuntasan hasil belajar dalam menggunakan LKPD melalui video interaktif dengan nilai diatas KKM.

Pada uji coba kelompok kecil, respon peserta didik dalam penggunaan LKPD melalui video interaktif sangat positif. Peserta didik kelas V SDN Sumberjo 2 Kota Blitar sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian karakter terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan mengamati karakter yang muncul pada peserta didik. Karakter semangat kebangsaan terlihat dari 6 peserta didik terdapat 4 peserta didik mendapat nilai 4 karena memenuhi 9-10 indikator penilaian karakter semangat kebangsaan. Kemudian terdapat 2

peserta didik mendapatkan nilai 3 karena memenuhi 7- 8 indikator penilaian karakter semangat kebangsaan.

3.1.4.2. Uji Coba Terbatas/ Kelompok Besar

Uji coba terbatas dilakukan di SDN Rembang 1 Kota Blitar dan diikuti 20 peserta didik. Hasil angket uji coba kepraktisan pada uji coba terbatas ini secara keseluruhan memperoleh 97,5% menjawab “ya” dan 2,5% menjawab “tidak”. Sehingga dalam kategorisasi hasil kepraktisan termasuk kedalam rentang $76 \leq P \leq 100\%$ dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Setelah pembelajaran menggunakan LKPD melalui video interaktif, diketahui ketuntasan hasil belajar peserta didik dari nilai hasil soal evaluasi. Jenis soal evaluasi yaitu objektif yang berjumlah 10 soal. Hasil evaluasi dapat diketahui dari 20 peserta didik yang menunjukkan ketuntasan hasil belajar dalam menggunakan LKPD melalui video interaktif dengan nilai diatas KKM.

Pada uji coba terbatas, respon peserta didik terdapat penggunaan LKPD melalui video interaktif sangat positif. peserta didik kelas V SDN Rembang 1 Kota Blitar sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian karakter terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan mengamati karakter yang muncul pada peserta didik. Karakter semangat kebangsaan terlihat dari 20 peserta didik terdapat 16 peserta didik mendapat nilai 4 karena memenuhi 9-10 indikator penilaian karakter semangat kebangsaan. Kemudian terdapat 4 peserta didik mendapatkan nilai 3 karena memenuhi 7-8 indikator penilaian karakter semangat kebangsaan

3.2. Pembahasan

LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar. Menurut Prastowo (2014:204) LKPD adalah lembaran – lembaran yang berisikan materi ajar yang berisi petunjuk dengan harapan peserta didik dapat mempelajari materi dengan mandiri. LKPD ini diintegrasikan video interaktif, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan LKPD dengan menyimak video interaktif. LKPD melalui video interaktif dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi dikemas didalam video interaktif dengan kalimat yang sederhana sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi.



Gambar 1 Produk LKPD melalui video interaktif

LKPD melalui video interaktif dalam pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri. LKPD dirancang dengan memperhatikan segi kepraktisan, praktis memiliki arti yaitu mudah digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan berulang – ulang dengan cara menggandakan LKPD. LKPD didesain dengan gambar dan warna yang menarik untuk peserta didik sekolah dasar serta dalam penyampaian materi melalui video interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar.

Pengembangan LKPD melalui video interaktif divalidasi oleh dua ahli dan satu pengguna. Berikut data hasil validasi ahli.

Tabel 3. Presentase Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	96,8%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	96,8%	Sangat Valid
3.	Pengguna	100%	Sangat Valid
Rata – Rata		97,8%	Sangat Valid

3.2.1. Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 96,8% maka hasilnya sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ini sudah cukup baik, dibandingkan penelitian sebelumnya oleh Puspitasari (2019) tentang pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang memperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 90%.

Namun untuk penyempurna produk ini, ahli materi memberikan saran perbaikan dari validator materi antara lain menambahkan kata dalam petunjuk LKPD “tuliskan jawaban pada kolom dibawah ini!” menjadi “tuliskan hasil rapat pembentukan NKRI pada kolom dibawah ini!”. Kata – kata tersebut diperbaiki agar mudah dipahami pengguna, hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010:213) LKPD memuat syarat kontruksi yaitu LKPD menggunakan struktur kalimat yang jelas serta menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.

3.2.2. Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 96,8% maka hasilnya sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ini sudah cukup baik, dibandingkan penelitian sebelumnya oleh Lestari (2018) tentang pengembangan (LKPD) Berbasis Eksperimen IPA Kelas V SD/MI yang memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 82,2%.

Namun untuk penyempurna produk ini terdapat beberapa saran, yaitu pada bagian cover LKPD ditambahkan gambar yang sesuai dengan materi, agar gambar kontras dengan materi yang dibahas, hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010:213) LKPD memuat syarat teknis yaitu menekankan pada tulisan, gambar, dan penampilan. Diusahakan perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi. Ahli media juga menyarankan pada video pembelajaran hendak nya *backsound* diganti dengan lagu nasional, agar sesuai dengan materi yang dibahas.

3.2.3. Validasi Pengguna/ Guru

Pada validasi pengguna/ guru mendapatkan presentase sebesar 100% maka hasilnya sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Validasi pengguna/ guru memberikan masukan terhadap LKPD dan video pembelajaran bahwa materi yang disajikan lengkap. Selain itu, LKPD mudah digunakan karena sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik serta tampilan menarik membuat peserta didik termotivasi untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Trianto (2010:213) LKPD memuat syarat pedagogis berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, yang mencakup tiga butir penilaian yaitu mengikuti azas - azas pembelajaran, mempertimbangkan perbedaan individu, dan menstimulus peserta didik untuk mencari tahu.

3.2.4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dua kali yaitu uji kelompok kecil dan uji coba terbatas/ kelompok besar. Berikut data hasil validasi uji coba produk

Tabel 4. Presentase Hasil Uji Coba Produk

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Uji coba kelompok kecil	100%	Sangat praktis
2.	Uji coba terbatas	97,5%	Sangat praktis
	Rata - Rata	98,75%	Sangat praktis

3.2.5. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penilaian uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 100%, sehingga tingkat kepraktisan produk sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Respons peserta didik terhadap LKPD sangat positif. Peserta didik merasa senang menggunakan LKPD yang diintegrasikan dengan video interaktif, karena mudah dalam memahami materi serta penggunaan kata/ kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mandiri dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2013: 53) penggunaan media dalam pembelajaran memiliki karakteristik diantaranya, bersifat mandiri, dalam pengertian ini memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

3.2.6. Uji Coba Terbatas/ Kelompok Besar

Hasil penilaian uji coba terbatas mendapatkan presentase sebesar 97,5%, sehingga tingkat kepraktisan produk sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. LKPD melalui video interaktif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang cenderung pasif, dapat meningkat minat belajarnya, sedangkan peserta didik dengan tingkat kemampuannya tinggi akan lebih lebih terampil dalam menyelesaikan bahan ajar berupa LKPD. Hal ini sesuai dengan pendapat. Prastowo (2014:5) LKPD memiliki empat fungsi yaitu: a) meminimalkan peran guru dalam mengajar, b) mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, c) sebagai sarana berlatih peserta didik, dan d) membantu guru dalam mengajar.

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan produk LKPD melalui video interaktif materi peristiwa sekitar proklamasi telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna/ guru. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 96,8%, validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 96,8%, dan validasi pengguna/ guru memperoleh presentase sebesar 100%. Disamping itu hasil angket uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 100%, sedangkan hasil uji coba terbatas/ kelompok besar memperoleh presentase sebesar 97,5%. Setelah melalui proses pengerjaan, validasi, dan uji coba dapat diketahui bahwa produk LKPD melalui video interaktif termasuk dalam kategori valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Aisyah, L., & Rohayati, S. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Problem Based Learning pada Kelas Xi Akuntansi Di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(1).
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media
- Latifah, S. 2016. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1), 43-51.
- Leksono, J. W. 2015. *Pendekatan Sainifik pada Kurikulum 2013 untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. *Proceedingfptk*, 437.
- Lestari, E. A. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Eksperimen IPA Kelas V SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Puspitasari, Desy Aida. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Materi Energi Alternatif Di Kelas IV SDN 01 Tugu Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. FIP Universitas Negeri Malang.
- Santoso, K. S.,dkk. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Perubahan dan Pelestarian Lingkungan Berbasis Pendekatan Ilmiah untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lawang*. SKRIPSI Jurusan Biologi-Fakultas MIPA UM.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2010. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher
- Zainuddin, HM & Suwarti. 2017. *Pembelajaran IPS Berbasis Karakter*. Malang: Universitas Negeri Malang