

# PENGARUH KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK TERHADAP PENYUSUNAN LKPD KELAS VII SMP

Karira Risma Adiningsih, 'Alimatul 'Aziizah, Arlika Siti Nurdzikrinia, Laurenz Mega Ayu Kusuma, Tia Herdiana Wardani, Vita Herlin Nur Vidiani, Sulur\*

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

\*Corresponding author, email: sulur.fmipa@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i12025p151-160

## Kata kunci

karakteristik  
LKPD  
peserta didik  
Kriteria Ketuntasan Minimal  
SMP Negeri 3 Malang

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital melalui berbagai platform web terhadap motivasi belajar peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 7.6, dan 7.9 di SMP Negeri 3 Malang pada tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi-eksperimen yang dilakukan dalam tiga siklus mandiri. Setiap siklus melibatkan implementasi LKPD berbasis digital, pengumpulan data, dan evaluasi hasil belajar. Gaya belajar yang dominan di antara peserta didik dalam sampel adalah visual dan kinestetik, menunjukkan bahwa mereka cenderung belajar melalui penglihatan dan pengalaman langsung. Data asesmen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan nilai rata-rata mencapai 80. Peningkatan ini tidak hanya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tetapi juga menunjukkan pencapaian indikator kinerja keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan LKPD berbasis digital melalui berbagai platform web secara efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya adaptasi materi pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik untuk memaksimalkan hasil belajar.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang dibutuhkan oleh manusia. Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang yang bisa meningkatkan kualitas manusia. Pelaksanaan sebuah sistem pendidikan tidak lepas dari kurikulum. Ketika kurikulum yang digunakan tepat, maka kualitas sistem pendidikan akan meningkat (Putra, dkk., 2022). Indonesia telah menerapkan beberapa perubahan kurikulum di satu dekade terakhir. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang dibuat untuk memulihkan kualitas pendidikan Indonesia yang sempat menurun akibat COVID-19. Tujuan utama penerapan kurikulum ini adalah meningkatkan karakter melalui perkembangan kemampuan efektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam kurikulum merdeka guru dan siswa diberikan kebebasan dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter kelas. Hal ini diharapkan akan memberikan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan (Miladiah, dkk., 2023)

Salah satu model pembelajaran yang dicanangkan dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran yang bersifat student center. Pembelajaran student centered merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan siswa sebagai pusatnya sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran ini memberikan kebebasan siswa dalam mencari sumber belajar yang seluas – luasnya dan guru bukan lagi pusat informasi bagi siswa (Pertiwi, dkk., 2022). Model pembelajaran ini juga membebaskan peserta didik memilih metode pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik selaku pelaku utama dalam pembelajaran. Model student centered diharapkan mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi dalam diri siswa untuk belajar. Tujuan jangka panjang model pembelajaran adalah menciptakan peserta didik yang mandiri, kreatif dan mampu mengatasi tantangan dunia kerja yang lebih kompleks dan kompetitif (Sarnoto, dkk., 2023). Dalam rangka menciptakan sebuah pembelajaran student centered yang efektif, pengajar harus memiliki keterampilan dalam mengelola pembelajaran, dan mengenali kebutuhan peserta didik dan karakteristiknya. Dengan demikian, guru bisa menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa.

Dalam konteks pendidikan, setiap peserta didik merupakan individu yang unik, mereka memiliki karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan yang beragam (Nasution dkk., 2023). Karakter peserta didik merupakan karakter individu yang berkaitan dengan minat, sikap, minat belajar, gaya belajar, kemampuan kognitif dan pengetahuan awal. Karakter peserta didik juga mempengaruhi emosional peserta didik yang berhubungan dengan keefektifan suatu pembelajaran (Septi, dkk., 2023). Karakteristik peserta didik memainkan peran penting dalam membentuk proses pembelajaran yang efektif dan inklusif. Setiap kelas menjadi medan yang kaya akan keanekaragaman karakter peserta didik. Perbedaan karakteristik peserta didik ini dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran. Apabila guru tidak memahami karakteristik peserta didik dengan baik, maka proses belajar mengajar dapat terganggu dan peserta didik mungkin mengalami kesulitan mencapai tujuan pembelajaran. Perbedaan karakteristik peserta didik yang tidak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan mereka tidak mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan akademis dan masa depan peserta didik. Maka dari itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memahami karakteristik siswa secara mendalam (Hajar & Nanning, 2023). Dengan memahami karakteristik peserta didik, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, memilih metode dan media yang tepat, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk setiap individu.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yaitu menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKDP) sebagai media pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. LKPD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan bermakna (Habir dkk., 2023). Karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan dalam menyusun LKPD antara lain adalah tingkat kemampuan, minat, dan gaya belajar. Tingkat kemampuan peserta didik merupakan faktor penting dalam penyesuaian LKPD. LKPD yang terlalu mudah atau terlalu sulit dapat membuat peserta didik kehilangan minat dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, LKPD perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik agar dapat memberikan tantangan yang sesuai (Novitasari dkk., 2023). Minat peserta didik juga perlu diperhatikan dalam penyesuaian LKPD. LKPD yang relevan dengan minat peserta didik akan membantu mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan minat peserta didik dalam LKPD, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Gaya belajar juga mempengaruhi penyesuaian LKPD. Beberapa peserta didik lebih suka belajar melalui pengalaman praktis, sementara yang lain lebih suka belajar melalui visualisasi atau pembacaan. Dengan memahami gaya belajar peserta didik, LKPD dapat disesuaikan dengan cara yang memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan penelitian terkait pengaruh karakteristik peserta didik terhadap penyusunan LKPD (Lembar Kerja Peserta

Didik) dalam implementasi praktik mengajar di sekolah. Hal tersebut diperlukan mengingat karakteristik setiap peserta didik di dalam suatu kelas bervariasi, sehingga LKPD yang disusun juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada setiap kelas. Tujuan dari penyusunan artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh karakteristik peserta didik terhadap penyusunan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

## 2. Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bukan berupa angka atau grafik melainkan penggambaran mengenai objek penelitian yang dipilih dalam bentuk uraian naratif. Objek penelitian ini adalah respon siswa terhadap LKPD yang telah disusun oleh guru. LKPS tersebut telah disusun dengan mempertimbangkan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik dalam suatu kelas. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari - April di SMP Negeri 3 Malang. Sampel penelitian ini adalah siswa yang ada di kelas 7.1; 7.2; 7.3; 7.4; 7.6 dan 7.9 dengan masing-masing kelas memiliki peserta didik dengan jumlah 31-32 orang; sedangkan populasi pada penelitian ini adalah siswa - siswa SMP Negeri 3 Malang.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD merupakan bahan ajar yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dan materi pelajaran secara lebih mendalam dan konkret. LKPD umumnya memuat berbagai macam soal, latihan, dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok. LKPD sangat cocok dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran, terutama pembelajaran IPA. Pengaruh karakteristik peserta didik terhadap penyusunan LKPD dapat mencakup beberapa hal, seperti minat dan kebutuhan peserta didik, tingkat kemampuan peserta didik dan Keterampilan peserta didik.

Untuk mengetahui bentuk LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kami melakukan observasi dan pengamatan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan tabel karakteristik peserta didik di setiap kelas berdasarkan hasil observasi.

**Tabel 1. Karakteristik Peserta Didik**

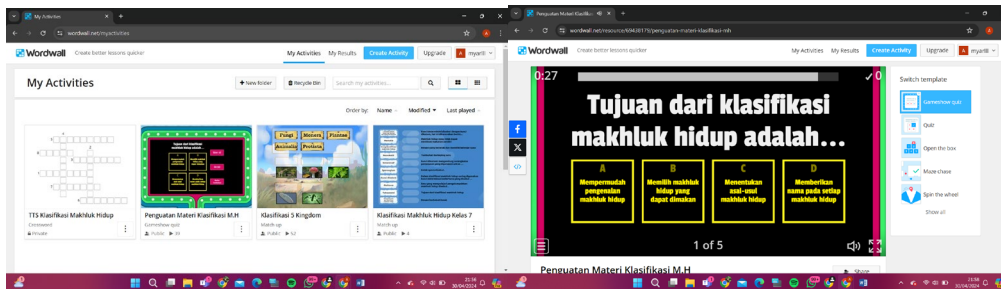
No	Kelas	Karakteristik
1	7.1	Gaya belajar visual, tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
2	7.2	Gaya belajar kinestetik, tingkat kemampuan
3	7.3	Gaya belajar visual dan kinestetik, tingkat kemampuan sedang
4	7.4	Gaya belajar visual, tingkat kemampuan sedang
5	7.6	Gaya belajar visual, tingkat kemampuan tinggi
6	7.9	Gaya belajar visual dan kinestetik, tingkat kemampuan <i>low</i> hingga <i>middle</i>

### 3.1. Kelas 7.1

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas 7.1 diperoleh hasil bahwa karakteristik peserta didiknya berbeda-beda. Karakteristik yang dimiliki oleh kelas ini yaitu memiliki motivasi belajar, gaya belajar, dan hasil perkembangan kognitif yang beragam. Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik di kelas 7.1 adalah motivasi belajar yang tinggi, dapat dilihat dari hasil tes diagnostik yang sebagian besar mendapatkan nilai maksimal. Namun, ada beberapa yang nilainya masih rendah dan perlu adanya motivasi. Sedangkan gaya belajar peserta didik kelas 7.1 sebagian besar adalah gaya belajar visual, dimana setiap pembelajaran mereka lebih aktif jika diberikan visualisasi dari video pembelajaran maupun tugas berbasis elektronik. Ada beberapa peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, dimana peserta didik ini lebih aktif jika pembelajarannya mempraktekkan atau mencoba suatu hal yang baru

dikelas. Hasil perkembangan kognitif peserta didik di kelas ini memiliki tiga tingkatan yang berbeda yaitu mahir, sedang berkembang, dan mulai berkembang. Hasil ini dapat dilihat dari pre-test maupun post-test yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peserta didik kelas 7.1 memerlukan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang sesuai dengan karakteristik masing-masing yaitu menggunakan LKPD berbasis elektronik. Salah satu LKPD yang dapat digunakan di kelas ini adalah dengan menggunakan web *wordwall*.

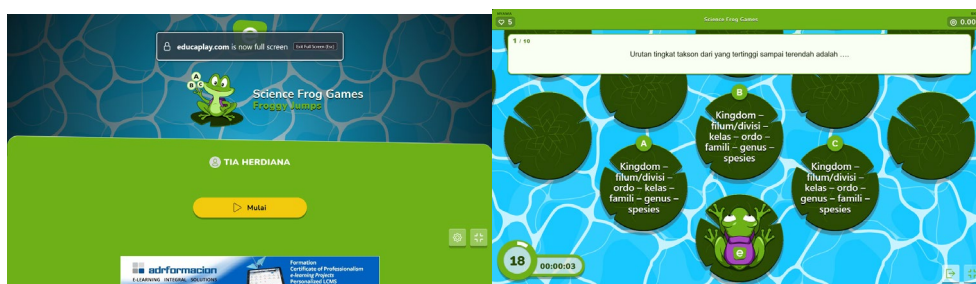
Pengimlementasian LKPD berbasis elektronik ini dapat dibedakan sesuai dengan tingkat kemampuan para peserta didik dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Dengan menerapkan pembelajaran ini, peserta didik akan dibagi menjadi 3 kelompok yang nantinya 3 kelompok tersebut mendapatkan LKPD yang berbeda-beda berdasarkan tingkat kemampuan belajarnya. Dengan menggunakan strategi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penyusunan LKPD ada hal-hal yang perlu dipertimbangkan, misalnya tulisan, gambar, video, dan visualisasi lainnya yang akan mempengaruhi gaya belajar peserta didik. Penyusunan LKPD secara efektif dapat memberikan hasil belajar yang baik bagi peserta didik karena sudah sesuai dengan karakteristik mereka. Berikut merupakan contoh dari pengaplikasian LKPD berbasis elektronik dengan menggunakan web *wordwall*.



**Gambar 1. Contoh tampilan LKPD dengan *wordwall***

### 3.2. Kelas 7.2

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan selama praktik mengajar di kelas 7.2 diperoleh hasil karakteristik peserta didik yang beraneka ragam. Karakteristik ini meliputi gaya belajar dan kemampuan kognitif peserta didik. Berdasarkan data karakteristik gaya belajar peserta didik 50% mempunyai gaya belajar kinestetik, 25% mempunyai gaya belajar visual, dan 25% mempunyai gaya belajar audio. Berdasarkan data tersebut sebagian besar peserta didik di kelas 7.2 mempunyai gaya belajar kinestetik. Hal tersebut dibuktikan ketika peserta didik diberi pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran LKPD yang membuat peserta didik untuk bergerak aktif maka mereka akan sangat senang, termotivasi untuk belajar, dan meningkatkan keaktifan mereka. Selain itu, jika diberi games maka siswa akan lebih semangat dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka ketika diberikan soal-soal latihan. Salah satu games yang diterapkan pada LKPD pembelajaran IPA adalah Froggy Jump Games yang terdapat pada aplikasi *bamboozle*. Games tersebut terdiri dari beberapa soal yang disajikan dalam bentuk daun teratai yang nantinya akan diloncati oleh katak. Games ini dimainkan dengan cara peserta didik akan berebut untuk memilih kata yang ada untuk menjawab soal. Peserta didik yang sudah menjawab akan mendapat poin tambahan sedangkan peserta didik yang belum menjawab akan diberi hadiah berupa bernyanyi di depan kelas. Ketika games tersebut diterapkan kepada peserta didik kelas 7.2 suasana kelas menjadi sangat aktif, siswa senang, dan menurut beberapa siswa mereka lebih mudah dalam memahami materi. Karena dengan mereka bermain sambil belajar maka akan menumbuhkan perasaan senang dan pembelajaran dengan materi sulit akan mudah dipahami oleh siswa.



**Gambar 2.** Contoh tampilan LKPD dengan *Froggy Jump*

Berdasarkan data karakteristik peserta didik untuk kemampuan kognitif, sebagian besar peserta didik kelas 7.2 memiliki tingkat kemampuan sedang. Hal tersebut teramati dari nilai UH (Ulangan Harian) peserta didik. Dimana rata-rata nilai UH peserta didik sebesar 80. Secara keseluruhan kategori standar hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Hal ini bersesuaian dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan (Nadia dkk, 2022) yang memperoleh hasil bahwa nilai siswa mulai dari pra penelitian hingga siklus dua cenderung terjadi peningkatan yang cukup baik. Peningkatan ini terjadi tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis web games dalam proses pembelajaran yang mempunyai beragam template yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran di kelas tidak monoton.

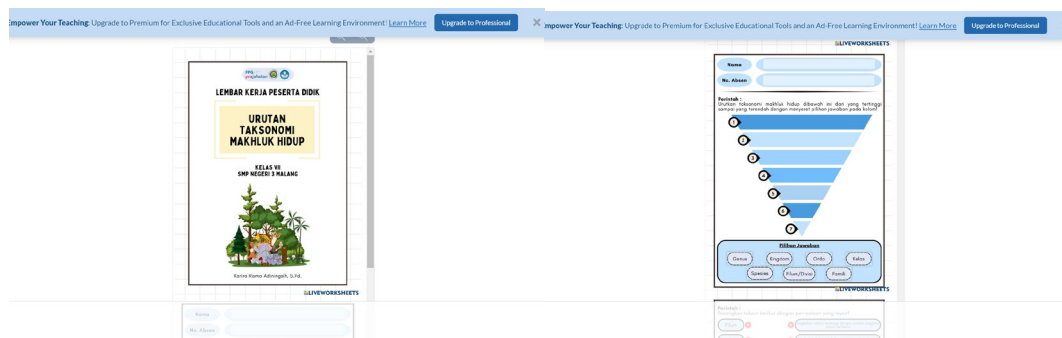
### 3.3. Kelas 7.3

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan selama praktik mengajar, diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas 7.3 sebagian besar peserta didiknya memiliki karakteristik gaya belajar visual dan kinestetik, sedangkan tingkat kemampuannya sebagian besar berada pada tingkat kemampuan sedang. Peserta didik akan lebih termotivasi belajar dengan menggunakan media LKPD dengan permainan. Maka dari itu, diperlukan media yang dapat memvisualisasikan materi sambil bermain, seperti *liveworksheets*. *Liveworksheets* merupakan platform online yang memungkinkan guru untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital yang interaktif dan menarik. LKPD *Liveworksheets* dapat memuat berbagai macam elemen multimedia, seperti video, gambar, audio, dan animasi. *Liveworksheets* dapat diakses secara online melalui *smartphone*, laptop, atau komputer. LKPD *liveworksheets* yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan *liveworksheet* dalam memvisualisasikan materi sambil bermain sangat efektif dalam menarik minat dan memperkuat pemahaman peserta didik dengan karakteristik visual dan kinestetik serta tingkat kemampuan pengetahuan sedang. Peserta didik dengan karakteristik visual cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan gambar, diagram, dan visualisasi. *Liveworksheet* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik, dengan menggunakan gambar, animasi, dan elemen interaktif lainnya, yang dapat membantu memperkuat pemahaman konsep secara visual. Platform ini juga memungkinkan integrasi aktivitas interaktif, seperti *drag-and-drop*, *puzzle*, atau permainan, yang mengaktifkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan melakukan tindakan fisik, seperti menarik, menyeret, atau menyusun elemen-elemen dalam lembar kerja, peserta didik kinestetik dapat memperkuat pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Dalam konteks tingkat kemampuan pengetahuan sedang, penggunaan *liveworksheet* membantu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menantang namun dapat

dicerna. Fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan pilihan ganda, teka-teki, atau permainan kuis dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik secara langsung dan memberikan umpan balik instan. Selain itu, *Liveworksheet* memungkinkan guru untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang diferensiasi, dengan menyediakan tantangan tambahan atau dukungan tambahan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Berikut ini merupakan contoh tampilan LKPD dengan menggunakan *liveworksheet*



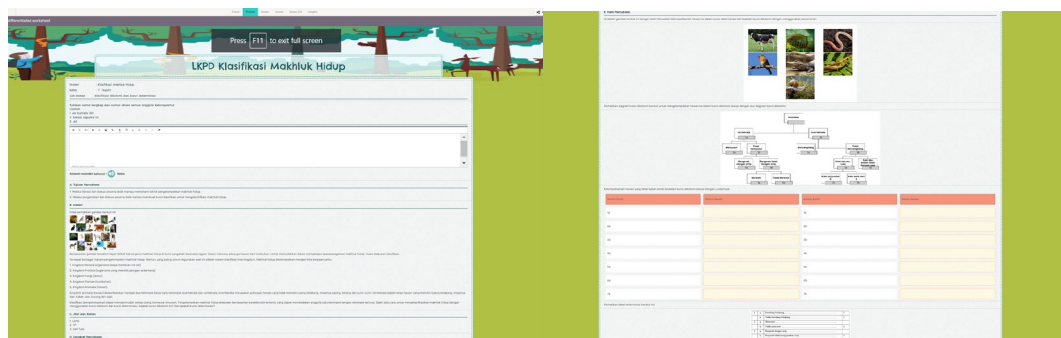
Gambar 3. Contoh tampilan LKPD dengan *liveworksheets*

### 3.4. Kelas 7.4

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan selama praktik mengajar, diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas 7.4 memiliki berbagai karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik yang ada di kelas 7.4 antara lain tingkat kemampuan dan gaya belajar. Sebagian besar peserta didik memiliki tingkat kemampuan sedang, namun ada beberapa peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan rendah. Selain itu, peserta didik di kelas 7.4 sebagian besar memiliki gaya belajar visual. Dengan demikian, diperlukan LKPD yang dapat memenuhi kebutuhan karakteristik peserta didik tersebut, salah satunya yaitu dengan menggunakan LKPD berbasis elektronik melalui *wizer.me*. *Wizer.me* merupakan sebuah platform *online* yang memungkinkan guru membuat LKPD digital yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan *smartphone* masing-masing peserta didik untuk mengakses LKPD secara mandiri. LKPD dengan *wizer.me* dapat memuat berbagai macam elemen multimedia, seperti video, gambar, audio, dan animasi. Selain itu, *wizer.me* menyediakan berbagai fitur menarik yang lain seperti fitur penilaian otomatis yang dapat membantu guru menghemat waktu dan tenaga dalam memeriksa tugas peserta didik dan memuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, termasuk kuis, worksheet, peta pikiran, dan sebagainya.

Dari hasil pengamatan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbantuan *wizer.me* menunjukkan hubungan positif antara karakteristik peserta didik dengan penyusunan LKPD. Faktor-faktor seperti kemampuan teknologi, gaya belajar, dan tingkat kemampuan peserta didik memiliki pengaruh signifikan dalam penyusunan LKPD yang efektif. Peserta didik dengan gaya belajar visual cenderung memproses informasi lebih baik melalui penggunaan gambar, grafik, dan visualisasi. Dalam konteks penyusunan LKPD menggunakan *wizer.me*, peserta didik dengan gaya belajar visual lebih tertarik dan memahami materi yang disajikan dalam bentuk visual. Oleh karena itu, penyusunan LKPD dapat difokuskan pada penggunaan gambar, diagram, atau infografis yang menarik perhatian peserta didik dengan gaya belajar visual. Peserta didik dengan tingkat kemampuan sedang dapat dianggap sebagai kelompok yang memiliki pemahaman materi yang cukup baik namun mungkin masih memerlukan pemahaman lebih mendalam atau pengayaan dalam beberapa konsep atau topik tertentu. Sehingga memerlukan variasi kegiatan yang mencakup pemahaman konseptual, penerapan konsep dalam konteks nyata, dan refleksi atas pemahaman yang telah diperoleh. Dengan mengintegrasikan teknologi

dalam penyusunan LKPD menggunakan *wizer.me* juga dapat memungkinkan adanya pengayaan materi dan aksesibilitas yang lebih luas terhadap sumber belajar tambahan. Peserta didik dengan tingkat kemampuan sedang dapat dimotivasi untuk menjelajahi lebih dalam topik-topik tertentu melalui materi tambahan, video pembelajaran, atau sumber daya digital lainnya yang dapat ditambahkan dalam platform *wizer.me*. Berikut ini merupakan contoh tampilan dari *website wizer.me*.



**Gambar 4. Contoh tampilan LKPD dengan *wizer.me***

Berdasarkan penggunaan LKPD berbantuan *wizer.me* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tersebut antara lain mudah digunakan dan diakses oleh seluruh peserta didik, menyediakan berbagai macam fitur interaktif, dan tersedia dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia. Sedangkan kekurangannya antara lain beberapa fitur premium hanya tersedia untuk akun berbayar dan mengharuskan untuk terhubung dengan internet.

### **3.5. Kelas 7.6**

Berdasarkan observasi dan pengalaman selama PPL, diperoleh hasil bahwa peserta didik di kelas 7.6 memiliki gaya belajar dan kemampuan kognitif yang berbeda - beda. Pengamatan gaya belajar dilakukan dengan observasi, sedangkan untuk kemampuan kognitif dilakukan dengan pemberian asesmen diagnostik berupa soal pre-test. Dari hasil penilaian dan observasi dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang ada di kelas 7.6 memiliki kemampuan kognitif yang tinggi dan gaya belajar visual. Oleh karena itu, untuk mengembangkan pola pikir dan kreativitas peserta didik, maka LKPD dibuat berbasis pembelajaran PBL dengan hasil akhir berupa pembuatan infografis atau peta konsep. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Supriana, dkk, (2023) dengan hasil pembelajaran PBL dalam hal ini terkandung dalam LKPD bisa meningkatkan hasil belajar dan pola berpikir kritis siswa kelas VII. Hal ini dikarenakan, tahapan yang terdapat dalam PBL yang tertuang dalam LKPD mulai dari mengenal masalah, menyelidiki, menemukan solusi, refleksi, semua dapat meningkatkan pola berpikir kritis dalam diri peserta didik. Pemilihan hasil akhir LKPD berupa pembuatan infografis, poster atau peta konsep didukung oleh artikel yang dibuat oleh Kurniawan (2017), yang menyatakan bahwa gaya belajar visual identik dengan menggambar, menulis atau coret - coret warna. Mereka akan mudah memahami dan menerima pembelajaran jika disajikan berupa gambar atau video yang penuh dengan warna.



**Gambar 5. LKPD berbasis PBL dengan hasil akhir poster dan infografis**

Berdasarkan hasil pengamatan penggunaan LKPD berbasis PBL dengan hasil akhir berupa infografis atau peta konsep, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan cara berpikir kritis pada peserta didik. Peningkatan terhadap hasil belajar siswa ini dilihat dari rata - rata nilai yang awalnya masih 60 menjadi 75 dengan soal - soal HOTS atau soal dengan kesulitan yang tinggi di penilaian harian atau ulangan harian. Hasil ini tentunya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriana dkk (2023) tentang peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII dengan metode pembelajaran PBL, Hasil ini didapatkan karena dengan menggunakan PBL siswa mampu membangun pengetahuan dan pengalaman belajar melalui permasalahan - permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari - hari.

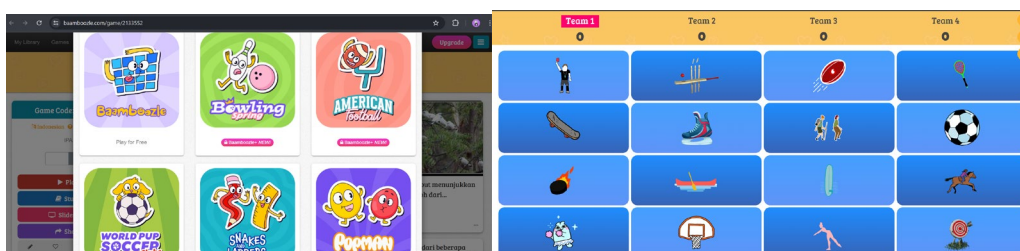
### 3.6. Kelas 7.9

Berdasarkan hasil observasi secara langsung di SMP Negeri 3 Malang kelas 7.9, diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas 7.9 memiliki tingkat pemahaman dan gaya belajar yang berbeda-beda. Tingkat pemahaman diukur menggunakan tes kognitif formatif berupa pretes, postes, dan UH. Hasil tes kognitif menunjukkan bahwa peserta didik berada pada level penguasaan materi *low* hingga *middle*. Untuk tipe gaya belajar peserta didik, ditentukan melalui pengamatan secara langsung dalam kelas. Diperoleh kesimpulan bahwa gaya belajar kelas 7.9 didominasi dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Menurut Hasanah (2021) dan Fitria (2023), gaya belajar visual merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada penglihatan, pengamatan atau pandangan untuk memperoleh informasi melalui gambar, diagram, poster, dan sebagainya, sedangkan gaya belajar kinestetik merupakan metode belajar yang berfokus pada gerakan, sentuhan, dan melakukan praktik. Hal tersebut menjadi salah satu faktor internal penting yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai prestasi belajar dengan sebaik-baiknya.

Dengan demikian untuk menunjang pembelajaran dengan gaya belajar visual dan kinestetik, diperlukan LKPD berbasis digital yang dapat memuat berbagai informasi dengan berbagai bentuk penyajian materi, soal atau kuis. LKPD berbasis digital tersebut berkiblat pada games, dimana LKPD tersebut menarik minat bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual maupun kinestetik sehingga mampu menunjang tingkat pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap suatu materi tertentu. LKPD berbasis digital yang digunakan adalah web

*baamboozle*. *Baamboozle* merupakan alat pembelajaran digital yang termasuk jenis permainan edu games mirip dengan lomba cerdas (Demokratis, dkk. 2024). Situs web resmi *baamboozle* berada di <https://www.baamboozle.com/>. *Baamboozle* juga memiliki berbagai bentuk games seperti *bowling spring*, *world pup soccer*, *snakes and ladders*, dan sebagainya. E-LKPD tersebut dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok, tergantung situasi yang dikehendaki Guru.

Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran menggunakan media *baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar peserta didik. Hal tersebut karena *baamboozle* memberikan beberapa fungsi, yaitu 1) belajar dikemas dengan permainan yang menarik dan menyenangkan, 2) permainan *baamboozle* dapat melatih daya pikir peserta didik agar lebih tanggap, 3) peserta didik menjadi lebih aktif. Berikut merupakan contoh tampilan dari *website baamboozle*.



Gambar 6. Contoh tampilan LKPD dengan *baamboozle*

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dengan menggunakan LKPD berbasis digital melalui berbagai web dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dimana peserta didik di masing-masing sampel memiliki karakteristik yang hampir sama, yaitu gaya belajar visual dan kinestetik. Dengan menggunakan alat pembelajaran digital, pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan inilah yang akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

#### Daftar Rujukan

- De Vaus, D. A. (2014). *Surveys in social research*. Allen & Unwin.
- Demokratis, T., Dinata, V. C., & Arifin, Z. (2024). Upaya peningkatan motivasi belajar menggunakan platform Baamboozle dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 447–455. <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i3.1074>
- Fitria, N. (2023). Manajemen pengelolaan media pembelajaran pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Habir, H., Syafira, A. U., Awalia, R., Nurhayati, B., & Putru, D. D. (2023). Needs analysis of problem-based learning-based LKPD. *Prosiding Seminar Nasional Biologi: Inovasi Sains & Pembelajarannya*, 11(1), 667–671.
- Hajar, S., & Nanning. (2023). Pentingnya pendidik untuk memahami karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam melaksanakan perencanaan konsep pembelajaran. *DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 10–18. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/JurnalPAI/article/view/4333>
- Hasanah, R. Z. (2021). *Gaya belajar*. Literasi Nusantara.
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya belajar peserta didik. *JINop: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 491–506.
- Makmara, T. (2009). Tuturan persuasif wiraniaga dalam berbahasa Indonesia: Kajian etnografi komunikasi (Unpublished master's thesis). Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.

- McKenzie, H., Boughton, M., Hayes, L., & Forsyth, S. (2008). Explaining the complexities and value of nursing practice and knowledge. In I. Morley & M. Crouch (Eds.), *Knowledge as value: Illumination through critical prisms* (pp. 209–224). Rodopi.
- Miladiah, S. S., Sugandi, N., & Sulastini, R. (2023). Analisis penerapan kurikulum merdeka di SMP Bina Taruna Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 312–318.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2614–2015. Universitas Muhammadiyah.
- Nasution, F., Wulandari, R., Anum, L., & Ridwan, A. (2023). Variasi individual dalam pendidikan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 146–156.
- Novitasari, L., Ramli, M., & Praherdhiono, H. (2023). Lembar kerja peserta didik berbasis STEAM pada tema upaya pelestarian lingkungan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 593–603.
- Pertiwi, A. D., Murfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student-centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Putra, A. A. A., Rohmani, L. A., & Najidah, H. B. N. (2024). Perbandingan implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Ngawi. *Konstruktivisme*, 16(1), 55–63.
- Putra, E. M., Handarini, D. M., & Muslihati, M. (2019). Keefektifan achievement motivation training untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 62–68.
- Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis pengaruh model pembelajaran student-centered learning terhadap hasil belajar: Studi literatur review. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(2), 615–623.
- Scheinin, P. (2009). Using student assessment to improve teaching and educational policy. In M. O'Keefe, E. Webb, & K. Hoad (Eds.), *Assessment and student learning: Collecting, interpreting and using data to inform teaching* (pp. 12–14). Australian Council for Educational Research.
- Supriana, I. K., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 130–142.