Penggunaan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD) Berbasis Edform Untuk Meningkatkan Aktivias dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII J SMP Negeri 19 Makassar

Muh. Taqwin; Abd. Muis; Sartika Thamrin A. Baso
Pendidikan Profesi Guru Prajabatan IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 19 Makassar
email: taqwin.010@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan e-LKPD berbasis Edform. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Makassar tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 orang. Analisis data yaitu dengan memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data keaktifan belajar peserta didik, hasil tes dan data hasil observasi guru dan rekan sejawat. Penelitian ini dikatakan berhasil jika pencapaian aktivitas belajar peserta didik mencapai 75,00% dari seluruh peserta didik untuk setiap indikator aktivitas belajar dan indikator pencapaian hasil belajar peserta didik mencapai skor rata-rata 75,00% dari skor ideal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I 54,33% sedangkan pada siklus II 76,17%, sedangkan skor rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II berturut-turut 50,83% dan 75,83%. Berdasarkan indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik sudah memenuhi standar yang ditetapkan dimana pencapaian aktivitas belajar peserta didik mencapai 75,00% dari seluruh peserta didik untuk setiap indikator aktivitas belajar, begitu pula dengan indikator keberhasilan hasil belajar IPA peserta didik dimana skor rata-rata hasil belajar telah mencapai 75,00% dari skor ideal, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 21,84% dan hasil belajar peserta didik sebesar 25,00%.

***Kata Kunci**: e-LKPD, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Edform*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang kian pesat di abad ke-21 membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pemerintah terus melakukan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, salah satunya dengan menyempurnakan kurikulum pembelajaran. Kurikulum merupakan elemen penting dalam pendidikan yang berperan sebagai pedoman bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Di era globalisasi ini, kurikulum perlu terus diperbarui agar dapat menjawab kebutuhan dan tuntutan zaman yang semakin kompleks. Kurikulum Merdeka yang sekarang ini di gunakan memberikan otonomi yang lebih luas kepada sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran

yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kurikulum merdeka memberikan keluasaan dan memudahkan pendidik menerapkan pembelajaran yang lebih mendalam, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan fokus pada penguatan karakter. [1]

Inovasi dalam bidang pendidikan memang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dalam metode pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Reflianto & Syamsuar (2018). Metode pembelajaran yang inovatif harus memuat rumusan tentang struktur bahan ajar, strategi penyampaian materi pembelajaran, dan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang mempertimbangkan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran, hambatan dalam proses belajar mengajar, dan juga karakter peserta didik yang belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu terus belajar dan mengembangkan diri untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang inovatif di kelas. Dengan kemajuan teknologi komputer, guru seharusnya dapat dengan mudah menyiapkan media pembelajaran, terutama media animasi. meskipun kemajuan teknologi komputer telah memudahkan pembuatan media pembelajaran, khususnya animasi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penggunaannya masih terbatas. Hal ini utamanya disebabkan oleh kurangnya keahlian khusus yang dibutuhkan untuk membuat animasi yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. [2] [3]

Era modern abad ke-21 menghadirkan berbagai tantangan dan peluang dalam dunia pendidikan. Peserta didik di era ini dituntut untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, serta mampu menggunakan teknologi dan media informasi dengan efektif. Di tengah derasnya arus informasi yang mudah diakses dan dikomunikasikan, pemanfaatan teknologi menjadi kunci untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa modern. Salah satu solusi yang tepat adalah penggunaan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) sebagai sumber belajar. [4] Salah satu teknologi yang menjanjikan adalah penggunaan lembar kerja elektronik (e-LKPD) berbasis Edform. Edform merupakan platform edukasi online yang memungkinkan guru membuat dan membagikan e-LKPD interaktif dengan mudah.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik merupakan perangkat pembelajaran elektronik yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format elektronik. LKPD elektronik dapat menampilkan video, gambar, teks, dan soal-soal yang dapat dinilai secara otomatis. [5] Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) telah menjadi alat yang populer dalam pembelajaran daring. E-LKPD yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat dan optimalisasi proses belajar mengajar. Edform.com hadir sebagai platform yang memungkinkan pendidik untuk membuat E-LKPD yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Edform adalah platform yang mudah digunakan dan kaya fitur untuk membuat E-LKPD yang menarik dan interaktif. Dengan Edform, pendidik dapat membuat E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan optimalisasi proses belajar mengajar secara daring.

Hasil belajar merujuk pada prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana pengetahuan yang diperoleh oleh siswa selama proses belajar di dalam kelas. Selain itu, hasil belajar juga menggambarkan kualitas pemahaman dan interpretasi siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar, diperlukan motivasi dan dorongan agar siswa semangat dalam belajar. Hasil belajar ini kemudian menjadi dasar untuk menilai pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai hasil belajar juga memengaruhi ketuntasan belajar, yang berdampak pada kemampuan siswa untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. [6] [7]

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan pada kelas VII J di SMP Negeri 19 Makassar, peserta didik memiliki antusias belajar yang cukup rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya fokus, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun difasilitasi dengan LKPD, hanya satu atau dua orang yang aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Untuk meningkatkan

keaktifan dan hasil belajar siswa, peneliti merancang kondisi belajar yang menyenangkan dan kooperatif dengan menggunakan LKPD berbasis online (edform)

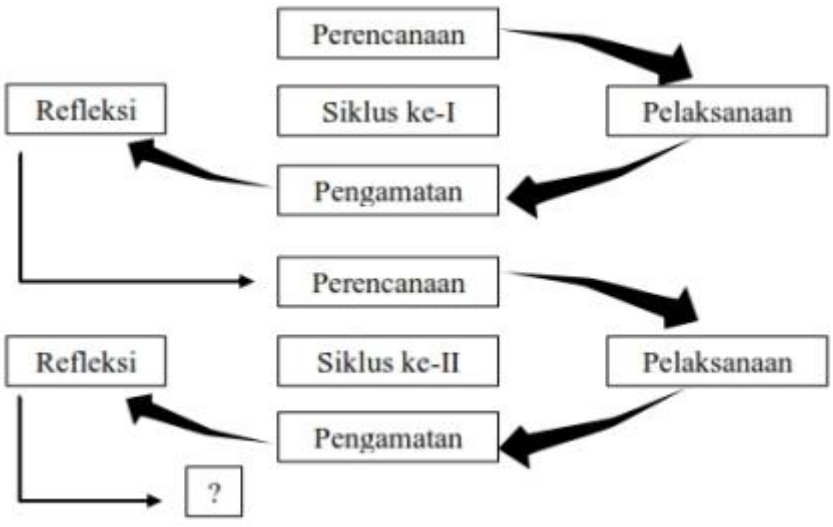
B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII J SMP Negeri 19 Makassar dengan menggunakan e-LKPD berbasis edform. Data penelitian diperoleh dari segala aktivitas antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan berupa dokumen atau arsip yang perlu diperhatikan antara lain rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil evaluasi siswa, dan daftar penilaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan berdasarkan observasi di dalam kelas yang bertujuan untuk mengetahui perilaku dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur kemampuan dari siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi, dokumentasi, dan instrument tes.

Penelitian PTK bertujuan untuk memperbaiki pola mengajar guru, memperbaiki perilaku siswa, dan meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari empat kegiatan pokok: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat dua bagian yang penting yaitu kegiatan persiapan atau pra tindakan dan kegiatan tindakan penelitian. Kegiatan persiapan atau pra siklus ini diisi dengan melakukan pengumpulan data awal berupa hasil belajar peserta didik pada materi sebelumnya, dilanjutkan dengan melakukan pengamatan sebelum tindakan atau siklus awal dimulai. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah 75% dari jumlah siswa telah lulus kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII J SMP Negeri 19 Makassar sebanyak 24 orang. Materi yang akan diajarkan dengan model pembelajaran Discovery Learning adalah Bumi dan Tata surya, dengan sub materi Sistem tata surya (siklus 1), Bumi dan Satelitnya (siklus 2). Penyelenggaraan penelitian dilakukan 2 siklus, tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan tatap muka. Apabila pada siklus I masih banyak kekurangan dan belum mendapatkan hasil yang maksimal, maka disempurnakan di siklus berikutnya. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang tiap siklusnya terdiri atas:

Gambar 1: Model Penelitian Tindakan Kelas



1) Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti membuat dan menyusun instrumen penelitian. Adapun kegiatan

yang dilakukan antara lain: membuat skenario pelaksanaan tindakan (Modul Ajar, media pembelajran, LKPD Edform), lembar observasi, angket dan alat evaluasi/tes hasil belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan
   Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan dengan menggunakan modul ajar sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (Modul ajar) yang telah disusun dalam skenario pembelajaran.
3) Observasi
   Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan oleh dua orang observer untuk mengamati guru selama melaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran. Pengamatan juga dilakukan terhadap perilaku dan ktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta dampak yang dapat timbul dari perilaku guru terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan e-LKPD berbasis Edform.
4) Refleksi
   Refleksi berfungsi untuk mengamati kembali kekurangan atau kelemahan yang mungkin terjadi pada tahap observasi dan tahap evaluasi setelah dianalisis, sehingga guru dapat memperbaiki diri berdasarkan masukan – masukan dari anggota peneliti yang lain dan mempertahankan atau meningkatkan kelebihan-kelebihan yang diperoleh dalam mengajar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ada dua cara yaitu melalui tes hasil belajar dan obeservasi. Dalam penelitian ini, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik terhadap materi yang diajarkan dalam bentuk pilihan ganda. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik dilakukan posttest di akhir siklus I dengan soal pilihan ganda berjumlah 10. Untuk siklus II, setelah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis Edform ini dilaksanakan, dilakukan posttes dengan soal pilihan ganda berjumlah 10.

Pengumpulan data menggunakan observasi langsung kegiatan belajar mengajar oleh teman sejawat sebagai observer dan pengisian angket keaktifan siswa. Observasi dilakukan untuk mendapatkan jumlah siswa yang melakukan aktivitas sesuai dengan ciri-ciri siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berstruktur karena dalam penelitian ini pernyataan yang diberikan disertai dengan jawaban. Setiap alternatif jawaban mempunyai nilai yang berbeda, jadi tidak ada jawaban benar dan salah. Kuisioner ini berbentuk check list, dimana responden tinggal membubuhkan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan. Data hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P : Angka jumlah persentase responden
F : Frekuensi jawaban responden
N : Jumlah responden

Data hasil tes siswa dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :
X : rata-rata
ΣX : jumlah nilai keseluruhan
N : jumlah siswa

Setelah diketahui nilai rata-rata dari masing-masing kegiatan pembelajaran, maka jumlah kenaikan dapat diketahui bila rata-rata tersebut dirujukkan pada aturan penilaian sebagai berikut :

Tabel 1.1: Indikator Keberhasilan Tindakan dalam Pembelajaran[8]

Keberhasilan (%)	Kualifikasi (%)
76% - 100%	Baik
60% - 75%	Cukup
0% - 59%	Kurang

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Berdasarkan fokus penelitian, indikator keberhasil penelitian jika terdapat peningkatan taraf keberhasilan, dan pada siklus terakhir mencapai kualifikasi baik dengan taraf keberhasilan 76- 100%.

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar didefinisikan sebagai seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi [9]. Aktivitas belajar juga dianggap sebagai suatu kegiatan yang melibatkan seseorang terhadap hasil belajar mengajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa. Aktivitas pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar. Aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memahami berbagai jenis aktivitas pembelajaran dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu saya dapat menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar yang saling berinteraksi sehingga menimbulkan perubahan dari perilaku belajarnya, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu melakukan kegiatan jadi mampu melakukan kegiatan, dan lain sebagainya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dapat berupa hasil utama pengajaran (instructional effect) yang menimbulkan kemampuan siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa menurut. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. [10]

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

a. Hasil Analisis Data Siklus I

1) Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

Data aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.2 berikut:

Tabel 1.2 Data Aktivitas pada Proses Pembelajaran pada Siklus I

Indikator Kegiatan	Jumlah Siswa yang Berpartisipasi (F)	Persentase Ketuntasan
Bertanya ke Guru	10	41,67%
Menjawab Pertanyaan Guru	8	33,33%
Mengemukakan Pendapat	10	41,67%
Berdiskusi	21	87,50%
Menuliskan Jawaban di LKPD	19	79,17%
Membuat Kesimpulan	5	20,83%
Persentase Total		54,33%

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Tabel 1.2. menunjukkan data bahwa aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media e-LKPD berbasis Edform pada siklus I optimum aktivitas indikator bertanya kepada guru mencapai 41,67% termasuk kategori kurang, indikator menjawab pertanyaan guru 33,33% kategori kurang, indikator mengemukakan pendapat 41,67% kategori kurang, indikator diskusi dengan kelompok 87,50% kategori Baik, indikator menuliskan jawaban pada LKPD sebesar 79,17% termasuk kategori baik, dan indikator membuat kesimpulan sebesar 20,83% kategori kurang. Adapun persentase total di dapatkan 54,33% yang masih jauh dari kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik belum tercapai karena masih adanya beberapa indikator aktivitas belajar peserta didik yang tidak mencapai 75,00%. Berdasarkan hasil pengamatan ternyata masih ada beberapa kekurangan yakni masih ada beberapa peserta didik yang kurang memberikan pertanyaan, beberapa peserta didik yang kurang mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru tentang hasil diskusi mengenai video atau animasi yang ditampilkan pada e-LKPD Edform, hal ini disebabkan para peserta didik baru beradaptasi dengan metode pembelajaran interaktif yang diterapkan.

2) Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil analisis statistik deskriptif tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.3 di bawah ini :

Tabel 1.3 Statistik Deskriptif Tes Hasil Belajar pada Siklus I

Statistik Deskriptif	Nilai Hasil Belajar
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata	50,83
Standar Deviansi	11,78

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Analisis deskriptif hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa dari 24 orang peserta didik yang mengikuti tes, skor rata-rata tes adalah 50,83 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 80 dan nilai terendah adalah 20. Distribusi frekuensi skor tes hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.4. berikut :

Tabel 1.4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Belajar

Interval Skor	Kategori	Hasil Belajar	
		F	%
81 - 100	Sangat baik	0	0
70 - 80	Baik	4	16,67
60 - 69	Cukup	6	25
40 - 59	Rendah	10	41,67
< 39	Sangat Rendah	4	16,67
	Jumlah	**24**	**100**

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Data pada Tabel 1.4. menunjukkan hasil belajar peserta didik yaitu terdapat peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah 4(16,67%), 10(41,67%) peserta didik termasuk pada kategori rendah, 10(41,67%) peserta didik termasuk pada kategori cukup, 6(25,00%) peserta didik termasuk pada kategori baik, 4(16,67%) peserta didik termasuk pada kategori sangat tinggi.

b. Hasil Analisis Data Siklus II

1) Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

Data aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 1.5 berikut:

Tabel 1.5 Data Aktivitas pada Proses Pembelajaran pada Siklus II

Indikator Kegiatan	Jumlah Siswa yang Berpartisipasi (F)	Persentase Ketuntasan
Bertanya ke Guru	16	66,67%
Menjawab Pertanyaan Guru	15	62,50%
Mengemukakan Pendapat	17	70,83%
Berdiskusi	24	100,00%
Menuliskan Jawaban di LKPD	24	100,00%
Membuat Kesimpulan	13	54,17%
Persentase Total		76,17%

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Tabel 1.5. menunjukkan data bahwa aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media e-LKPD berbasis Edform pada siklus II optimum aktivitas indikator bertanya kepada guru mencapai 66,67% termasuk kategori cukup, indikator menjawab pertanyaan guru 62,50% kategori cukup, indikator mengemukakan pendapat 70,83% kategori cukup, indikator diskusi dengan kelompok 100,00% kategori Baik, indikator menuliskan jawaban pada LKPD sebesar 100,00% termasuk kategori baik, dan indikator membuat kesimpulan sebesar 54,17% kategori cukup. Adapun persentase total di dapatkan 76,17% yang artinya sudah masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik telah tercapai karena beberapa indikator aktivitas belajar peserta didik mencapai 75,00%.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dari siklus I, beberapa indikator mengalami kenaikan yang signifikan. Kenaikan persentase indikator yang melebihi indikator keberhasilan ini menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media e-LKPD Edform.

2) Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Hasil analisis statistik deskriptif tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.6 di bawah ini :

Tabel 1.6 Statistik Deskriptif Tes Hasil Belajar pada Siklus II

Statistik Deskriptif	Nilai Hasil Belajar
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata	75.83
Standar Deviansi	11,31

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Analisis deskriptif hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa dari 24 orang peserta didik yang mengikuti tes, skor rata-rata tes adalah 75,83 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Distribusi frekuensi skor tes hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.7. berikut :

Tabel 1.7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Belajar

Interval Skor	Kategori	Hasil Belajar	
		F	%
81 - 100	Sangat baik	4	16,67
70 - 80	Baik	15	62,50
60 - 69	Cukup	2	8,33
40 - 59	Rendah	2	8,33
< 39	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah	**24**	**100**

Sumber *: Hasil Analisis Data*

Data pada Tabel 1.7. menunjukkan hasil belajar peserta didik yaitu terdapat peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah 0(0%), 2(8,33%) peserta didik termasuk pada kategori rendah, 2(8,33%) peserta didik termasuk pada kategori cukup, 15(62,50%) peserta didik termasuk pada kategori baik, 4(16,67%) peserta didik termasuk pada kategori sangat tinggi.

2. PEMBAHASAN

a. Aktivitas Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media e-LKPD berbasis Edform. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tindakan kelas dan berfokus pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat secara signifikan setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II.

Pada siklus I, indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa masih jauh dari kategori baik, dengan persentase total 54,33%. Namun, setelah dilakukan perbaikan, pada siklus II, persentase

total meningkat menjadi 76,17%, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa telah tercapai. Pada siklus I, beberapa indikator aktivitas belajar siswa masih kurang, seperti indikator bertanya kepada guru (41,67%), menjawab pertanyaan guru (33,33%), mengemukakan pendapat (41,67%), dan membuat kesimpulan (20,83%). Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Namun, setelah dilakukan perbaikan, pada siklus II, beberapa indikator meningkat, seperti indikator bertanya kepada guru (66,67%), menjawab pertanyaan guru (62,50%), mengemukakan pendapat (70,83%), dan membuat kesimpulan (54,17%). Indikator diskusi dengan kelompok dan menuliskan jawaban pada LKPD juga meningkat, dengan persentase 100,00% dan 100,00% masing-masing.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media e-LKPD berbasis Edform dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Media pembelajaran ini membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar, terutama dalam diskusi dan menuliskan jawaban. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus II dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media e-learning berbasis edform yang memadukan elemen gambar, animasi, dan video menarik dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peran aktif peserta didik ditingkatkan melalui pembelajaran interaktif yang disajikan dalam bentuk slide interaktif di setiap pertemuan. Hal ini memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif dan tertantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam latihan soal, sehingga meningkatkan aktivitas belajar. Keaktivan sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengelola dan memproses bahan ajar secara efektif, peserta didik harus siap secara fisik, intelektual, dan emosional. Piaget dalam Sardiman mengemukakan bahwa selama anak beraktivitas, proses berpikir juga berlangsung pada diri anak. Agar anak dapat berlatih berpikir sendiri, maka harus diberi kesempatan untuk beraktivitas sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak berpikir pada perbuatan. Kaitan antara berpikir verbal dan berpikir perbuatan akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal, sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media e-learning interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui berbagai cara, seperti memberikan kesempatan untuk beraktivitas sendiri, meningkatkan keaktifan, dan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. [11]

b. Hasil Belajar

Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 50,83%, kemudian setelah dilakukan refleksi dan perbaikan-perbaikan pada siklus II diperoleh pencapaian skor rata-rata sebesar 75,83%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75,00%. Dengan demikian, penggunaan media e-LKPD berbasis Edform dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus II, beberapa perubahan tindakan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pertama, media pembelajaran yang digunakan diperbaiki dengan cara banyak menampilkan materi berupa video-video yang terkait dengan materi yang diajarkan. Kedua, guru harus lebih kreatif lagi memotivasi peserta didik melalui penggunaan media dalam memberikan motivasi awal kepada peserta didik dengan menampilkan gambar, animasi atau video yang berkaitan dengan kejadian-kejadian yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Ketiga, peserta didik diperingatkan untuk senantiasa mengulang mempelajari materi yang telah dipelajari dari sekolah dan mempelajari materi yang akan dipelajari untuk pertemuan berikutnya di rumah. Keempat, memanfaatkan fasilitas seperti proyektor digunakan untuk menampilkan e-LKPD langsung sekaligus mengatur halaman dari e-LKPD Edform.

Penggunaan media e-LKPD berbasis Edform dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang juga memberikan kontribusi yang positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat materi lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik karena materi pembelajaran disajikan dengan menarik, adanya gambar, animasi dan audio visual yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi dengan baik, adanya soal-soal latihan interaktif di dalam slide yang dapat membuat peserta didik lebih bergairah untuk berlajar. Pembelajaran dengan menggunakan soal-soal yang bersifat interaktif pada media yang digunakan dapat melatih pemahaman serta menjadi tolak ukur bagi diri peserta didik terhadap penguasaan konsep materi yang telah diterima setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya materi ajar yang disertai gambar, animasi dan audio visual serta soal-soal interaktif pada media pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar dan membuktikan tentang perlunya penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting diterapkan di sekolah.

E. SIMPULAN

Berdasarkan tindakan yang diberikan untuk pencapaian indikator keberhasilan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media e-LKPD berbasis Edform dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa perubahan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Pertama, pengelolaan kelas dilakukan dengan memperbaiki media e-LKPD yang sebelumnya hanya menampilkan tugas dan animasi saja, Pada siklus II, media e-LKPD diperbaiki dengan cara banyak menampilkan materi berupa video-video yang terkait dengan materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan karena penggunaan video dalam penyampaian materi lebih memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan dengan menambah jumlah kelompok di mana di bagi menjadi tiga orang dalam satu kelompok. Kemudian dilakukan juga penunjukan langsung oleh guru secara acak kepada peserta didik dari setiap kelompok untuk mengemukakan pendapat terhadap permasalahan yang ditampilkan pada media e-LKPD ini, agar peserta didik mampu mempersiapkan diri secara maksimal dan lebih memperhatikan materi pembelajaran. selain itu, karena pada siklus I tidak menggunakan proyektor jadi sulit untuk mengarahkan peserta didik karena media e-LKPD Edform ini halamanya di atur oleh guru jadi siswa bisa memindahkan halamnya ketika semuanya telah selesai mengerjakan di lembaran pertama.

Selain itu, peneliti juga melakukan beberapa perubahan struktur alur pembelajaran, seperti penggunaan media e-LKPD Edform yang diterapkan lebih kreatif lagi dalam memberikan gambaran awal kepada peserta didik dengan menampilkan gambar, animasi atau video berkaitan dengan kejadian-kejadian yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Pada kegiatan inti pembelajaran, melakukan pengawasan dan pembimbingan kepada peserta didik saat berdiskusi dan memberikan penekanan pada kelompok yang kurang dalam bekerjasama serta mengumumkan kelompok yang hasil kerjanya terbaik disetiap akhir pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bekerjasama melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing. Memotivasi peserta didik untuk senantiasa mengulang materi yang telah dipelajari dari sekolah dan mempelajari materi yang akan dipelajari untuk pertemuan berikutnya di rumah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media e-LKPD berbasis Edform ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan cara memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan, meningkatkan keaktifan mereka dalam bekerjasama, dan memotivasi mereka untuk senantiasa mengulang mempelajari materi yang telah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Kurikulum Merdeka*.: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/

[2] Reflianto, R., & Syamsuar, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Lampung*, 10(1), 12-18.

[3] Sukiyasa, Kadek & Sukoco. (2013). Pemanfaatan Media Animasi dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 136-142.

[4] Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD berbantuan Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).

[5] Kholifahtus, Y. F., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 143-151.

[6] Setiawan, A., & Riadin, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 10(1), 1-10.

[7] Rahman, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 6(2), 111-120.

[8] Hidayah, P. N. (2014). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Program Keluarga Berencana (KB)*. Universitas Sultan Agung Tirtayasa.

[9] Zaini, H. (2017). Teori pembelajaran bahasa dan implementasi strategi pembelajaran aktif. *An Nabighoh*, *19*(2), 194-212.

[10] Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Journal of Elementary School (JOES)*, *4*(1), 45-56.

[11] A. M. Sardiman, "*Interaksi dan Aktivitas Belajar Mengajar*," Jakarta: Grafindo Persada, 2004