



## PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) PADA MATERI PERJUANGAN MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG PADA KELAS V SD.

Klementina R. Mahemba<sup>1</sup>, Prihatin Sulistyowati<sup>2</sup>, Yulianti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang -Malang

<sup>2</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang -Malang

E-mail: rospinamahemba@gmail.com. No. HP :081359659036

**Abstract:** *The purpose of this study was to determine: the development, feasibility, practicality, and effectiveness of CTL-based E-LKPD in Grade V Elementary School. This research method is a development research using the ADDIE model with 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The test subjects in this study were fifth grade students at SDN Bandungrejosari 1 Malang. The data collection instrument used a questionnaire. The data analysis technique used descriptive qualitative and quantitative. CTL-Based E-LKPD based on the results of validity by material experts obtained a score of 90% with a very valid category. The validity assessment by media experts obtained a score of 87% with a very valid category. The assessment of validity by linguists obtained a score of 90% in the Very valid category. The results of the teacher's questionnaire obtained 88% practicality in the very practical category. The results of the pre-test or initial test are 20% while the last post-test is 86.66% It can be ascertained that the CTL-based E-LKPD is valid for use in the classroom.*

**Keywords:** Development of E-LKPD ; based on Contextual Teaching and Learning

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: pengembangan, kelayakan, kepraktisan, Keefektifan E-LKPD berbasis CTL Pada Kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang. Instrument pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. E-LKPD Berbasis CTL berdasarkan hasil kevalidan oleh ahli Materi memperoleh skor 90% dengan katategori Sangat valid. Penilaian kevalidan oleh ahli Media memperoleh skor 87% dengan kategori sangat valid. Penilaian kevalidan oleh ahli bahasa memperoleh skor 90% dengan kategori Sangat valid. Hasil angket guru

memperoleh kepraktisan 88% dengan kategori sangat praktis. hasil Pre-test atau test awal 20% sedangkan post test terakhir 86,66% Dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Berbasis CTL valid di gunakan di Kelas.

**Kata kunci: Pengembangan E-LKPD; berbasis Contextual Teaching and Learning**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlaku sepanjang hayat sejak manusia lahir Enung (2006). Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan cerdas untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Upaya dalam memperlancar proses pembelajaran di sekolah Dasar (SD) bahan ajar yang dapat digunakan oleh seorang guru salah satunya menggunakan media LKPD. Media LKPD dapat digunakan oleh seorang guru pada semua pembelajaran dengan pokok bahasan yang berbeda atau pokok bahasan tertentu, hal ini, dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran salah satunya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Afandi (2011).

Pelajaran IPS merupakan bagian dari pendidikan sejak dahulu hingga sekarang, dimana IPS secara formal diberikan kepada siswa secara berkesinambungan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Menurut Afandi, (2011) dalam belajar IPS siswa terlebih dahulu memahami materi sebelumnya serta memahami konsep IPS yang merupakan pendukung dalam memahami materi yang akan dipelajarinya dan juga siswa harus mendapat motivasi dari diri siswa sendiri dan dari guru atau pihak lain yang mana dapat mempengaruhi keberhasilan siswa. .

LKPD menurut Depdiknas (2018) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis. Menurut Depdiknas (2008:13), LKPD (*student worksheet*) adalah lembar lembar berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan Definisi LKPD menurut Trianto (2010) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai suatu tugas dengan mengacu

Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya. Menurut Prastowo, (2014) jika dilihat dari segi tujuan disusunnya LKPD, maka LKPD dapat dibagi menjadi 5 macam bentuk yaitu : 1) membantu peserta didik menemukan konsep, 2) LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan, 3) LKPD berfungsi sebagai penuntun belajar, 4) LKPD yang berfungsi sebagai penguatan, dan 5) LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum atau percobaan.

CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan konsep dengan konteksnya, sehingga siswa memperoleh pembelajaran bermakna. Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya karena *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan materi tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menurut (Enung, 2006) kelebihan dalam pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yaitu 1) pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya sendiri, 2) pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran CTL menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafalkan, 3) menumbuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari, 4) menumbuhkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari dengan bertanya kepada guru, 5) menumbuhkan kemampuan dalam bekerja sama dengan teman yang lain untuk memecahkan masalah yang ada, 6) siswa dapat membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

Melalui *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran IPS pemahaman siswa akan diperoleh secara maksimal apabila pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan atau permasalahan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa menurut (Enung, 2006). Pendekatan CTL berfokus pada guru yang lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru adalah untuk mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa) menurut (Enung, 2006). Sesuatu itu datang dari menemukan sendiri, bukan dari apa yang dikatakan oleh guru. Penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

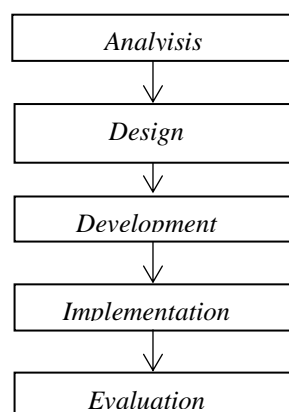
diharapkan mampu membangun pemahaman siswa mengenai materi yang sudah diajarkan karena siswa mengalami materi itu dalam dunia nyata, sehingga siswa akan memiliki daya ingat yang kuat akan materi yang ia dapatkan. siswa dapat membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis CTL

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Contextual Teaching And Learning* (CTL) disajikan sebagai bentuk inisiasi untuk melatih keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi Perjuangan Masa Penjajahan Belanda dan Jepang. Sebagaimana telah diuraikan di atas, pembelajaran IPS di SDN Bandungrejosari 1 kota Malang masih terpaku pada muatan materi maupun lembar kerja yang tersedia pada buku guru dan buku siswa sehingga membuat siswa tidak bisa dalam mengikuti pembelajaran .

## **METODE**

peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Model ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser (2003). Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Molenda menyatakan “*I am satisfied at this point to conclude that the ADDIE model is merely a colloquial term used to describe a systematic approach to instructional development, virtually synonymous with instructional systems development (ISD)*”.

Menurut Budoya Kissaka,& Mbete, (2019) menjelaskan ADDIE akronim dari (1) menganalisis, (2) desain, (3) mengembangkan, (4) menerapkan, dan (5) evaluasi. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut saling berhubungan dan berinteraksi satu dengan yang lainnya Zhang, (2020) Alur dari kelima tahapan dapat dilihat pada gambar 3.1 menurut (Zhang, 2020)



### **Gambar 3. 1 Model ADDIE**

Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Uraian penjelasan dari kelima tahap model ADDIE sebagai berikut:

#### **1) Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahap yang memuat analisis kurikulum dan analisis karakteristik dari siswa. Analisis kurikulum ini dilaksanakan dengan memperhatikan penggunaan kurikulum yang berlaku di sekolah. Kemudian mengkaji kompetensi dasar (KD) yang digunakan untuk merancang pengembangan E-LKPD.

#### **2) Tahap Perancangan**

Pada tahap kedua dari model pengembangan ADDIE ini dilakukan perancangan pengembangan bahan ajar yang berupa rancangan awal sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Sehingga menurut Durak & Ataizi, (2016) kualitas desain berperan penting dalam perancangan E-LKPD agar mampu memberikan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

#### **3) Pengembangan (*Development*)**

Dalam tahap pengembangan atau *development* merupakan tahap realisasi produk yang siap diimplementasikan. Pengembangan E-LKPD dilakukan sesuai dengan apa yang telah dirancang kemudian akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Lalu E-LKPD tersebut akan melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli media hingga dinyatakan valid.

#### **4) Implementasi (*Implementation*)**

Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi yang dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk menjadi tempat penelitian. Tahap ini bertujuan untuk

menyiapkan lingkungan belajar dan mampu melibatkan siswa. Tahap implementasi juga dilakukan uji coba produk dan menganalisis data dari hasil uji coba produk tersebut.

### **5) Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mendiagnosis serta menilai pada setiap tahapan yang sudah dilakukan sebelumnya Zhang, (2020) Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti akan melakukan revisi terhadap E-LKPD yang dikembangkan berdasarkan saran dan kritik yang diperoleh dari angket respon.

## **HASIL**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD yang berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Hasil penelitian ini akan diuraikan secara sistematis sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian yang telah dilalui selama proses penelitian. Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud mengacu pada prosedur penelitian model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) yang meliputi 5 tahap dengan penyajian sebagai berikut:

### **1. Tahap Analysis (Analisis)**

#### **a. Analisis kurikulum**

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan di SDN Bandungrejosari 1 Malang. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bandungrejosari 1 Malang menggunakan kurikulum 2013, yang dimana pembelajaran di sekolah sudah menerapkan sistem tematik. Akan tetapi dalam penelitian pengembangan ini peneliti terfokus pada satu materi pelajaran IPS yaitu materi perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang.

#### **b. Analisis karakter siswa**

Analisis karakter siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar penelitian untuk menyusun E-LKPD yang akan di kembangkan. E-LKPD yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c. Analisis media pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan di SDN Bandungrejosari 1 Malang khususnya kelas V masih menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia tanpa mengembangkannya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melakukan PLP di SDN Bandungrejosari 1 Malang di kelas V media pembelajaran yang



digunakan guru hanya mengambil gambar yang ada di buku paket dan LKS sehingga kurang tertarik, monoton, dan membosankan.

## 2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain peneliti membuat rancangan E-LKPD materi Perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang. Peneliti menyusun materi, soal, *cover*, dan *background*. Penyusunan materi, soal, dibuat pada *Microsoft Word* 2013 dan *Flipbook*. Dalam tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan penilaian kepraktisan guru kelas V SD

Berikut ini tampilan E-LKPD hasil dari pengembangan:

**Tabel 4. 1 Tampilan Hasil Pembuatan E-LKPD Berbasis CTL**

No	Gambar	keterangan
1.		<p>Tampilan awal E-LKPD yaitu sampul depan (<i>cover</i>) terdapat nama penulis, tempat penulis identitas peserta didik, judul produk, tema, subtema, pembelajaran dan kelas. pembuatan produk ini didesain menggunakan <i>Microsoft Word</i> 2013 dan <i>Flipbook</i></p>
2.		<p>Pada bagian ini berisi tentang selamat datang di E-LKPD dan identitas sekolah, kelas, tema, subtema serta alokasi waktu</p>

**No** **Gambar** **keterangan**

3.

**Kompetensi Dasar dan Indikator**

Muatan Pembelajaran IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari

Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi tentang sejarah perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang	3.5.1 Menjelaskan informasi penting dari teks narasi tentang sejarah perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang

Muatan pembelajaran IPS

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Pada bagian ini berisi Kompetensi Dasar dan Indikator

4.

1. Dengan membaca link E-LKPD tentang penjajahan belanda dan jepang peserta didik dapat menjelaskan kedatangan bangsa barat di Indonesia dengan tepat.
2. Dengan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia siswa dapat menjelaskan dengan benar.
3. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kata-kata baku secara tepat.
4. Dengan membaca teks sifat-sifat benda siswa dapat menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas dengan benar.
5. Dengan berdiskusi tentang aliran teks peristiwa kedatangan bangsa barat, siswa dapat menjelaskan isi dan informasi sebuah teks secara tepat.
6. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menunjukkan perbedaan sifat wujud benda padat, cair, dan gas dengan tepat.

pada bagian ini berisi tujuan pembelajaran.

4.

**PERUNJUK PENGERIAAN**

1. BERDOA CERITA MEMBUJAKAN
2. BAKALAN YURAS YANG ADA DI E-LKPD SIKARA SIKARANA?
3. TANTARAN HAL YANG SHERI KEBADA CERITA ATAU ORANG TUA KALIAN

LAMPIRAN E-LKPD

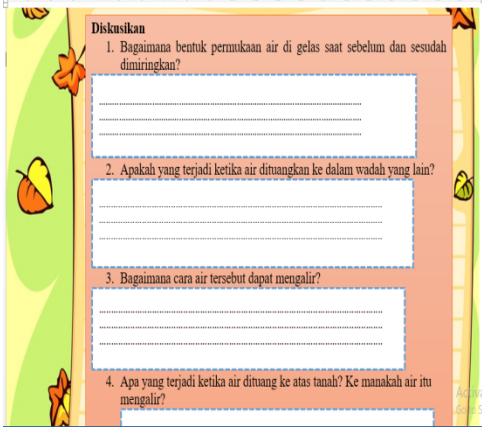
Pada bagian ini berisi tentang petunjuk penggunaan E-LKPD

5.

Rempah-rempah begitu melimpah di Bumi Indonesia. Melimpahnya rempah-rempah Dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Namun, rempah-rempah yang begitu melimpah juga membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya.

1. Mengapa bangsa Eropa berusaha menguasai perdagangan rempah-rempah?
2. Mengapa tinggahnya nilai ekonomis rempah-rempah di masa penjajahan Eropa?
3. Apa hubungan rempah-rempah dan penjajahan di Indonesia?

Pada bagian ini berisi materi, gambar, dan soal-soal.

No	Gambar	keterangan
6.		Pada bagian ini berisi soal evaluasi.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai membuat E-LKPD Pembuatan E-LKPD ini dibuat sendiri oleh peneliti selama beberapa minggu . Selain membuat produk, peneliti juga melakukan validasi kepada ahli materi, bahasa, media, dan guru kelas V. Validasi yang peneliti lakukan dengan cara memberikan link E-LKPD serta lembar validasi. Adapun beberapa nama validator yakni sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Nama Validator**

Nama	Lembaga Asal	Sebagai
Siti Halimatus	Universitas Kanjuruhan	Ahli Materi
Sakdiyah,S.Pd.,M.Pd	Malang	
Andika Gutama, M.Pd	Universitas Kanjuruhan Malang	Ahli Media
Nury Yuniasih, M.Pd	Universitas Kanjuruhan Malang	Ahli Bahasa
	SDN Bandungrejosari 1 malang	Guru Kelas

Lembar validasi yang diberikan terdapat aspek yang dinilai dan skor penilaian serta terdapat bagian isian untuk memberikan kritik dan saran yang akan digunakan sebagai rujukan peneliti melakukan revisi E-LKPD. Setelah melakukan validator, peneliti melakukan pengimplementasian kepada siswa kelas V SDN Bandungrejosari 1 malang. Adapun hasil penelitian dari ahli materi, bahasa, media, dan guru kelas V akan disajikan pada hasil pengujian dan penyempurnaan produk

#### **4. Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba E-LKPD yang telah dinyatakan valid atau layak digunakan kepada siswa Kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang. Peneliti menjelaskan cara penggunaan E-LKPD ini supaya kegiatan Implementasi dapat berjalan dengan lancar.

#### **5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan angket respon siswa. Respon tersebut diperoleh dari guru kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang mengisi angket yang diberikan peneliti.

### **PEMBAHASAN**

#### **1. Prosedur Pengembangan E-LKPD**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa E-LKPD dengan materi Perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang kelas V SD. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang melalui tahap antara lain *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap pertama adalah *Analysis*.

Menurut (Trianto, 2011) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan siswa dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. Sedangkan Putriyana et al (2020) menjelaskan E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran materi dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone*, sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Susilowati et al (2017) menjelaskan temuan penelitian di sekolah dasar terkait rendahnya keterampilan siswa dalam mengerjakan soal berpikir kritis, oleh karenanya direkomendasikan untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa khususnya di sekolah dasar.

Penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan memotivasi siswa dalam belajar. Nur Tita Adila (2016) menjelaskan bahwa E-LKPD dapat membantu siswa dalam memahami dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal berpikir kritis. Selanjutnya menurut Febriyanti et al (2017) menjelaskan kelemahan LKPD terletak pada interaksi oleh

karenanya butuh pengembangan E-LKPD. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang melalui tahap antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap pertama adalah *Analysis*. (Durak & Ataizi, 2016)

Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan yang ada di lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, karakter siswa kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang,. Tahap kedua adalah *Design*. Pada tahap *design* peneliti membuat rancangan E-LKPD yang akan dikembangkan. Peneliti juga membuat instrumen berupa angket atau lembar validasi yang nantinya digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan E-LKPD. Tahap ketiga *development*. Tahap *development* atau pengembangan merupakan proses untuk menghasilkan rancangan E-LKPD menjadi E-LKPD yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi terhadap ahli materi, media, bahasa dan praktisi (guru kelas V). Komentar dan saran dari para ahli akan digunakan untuk melakukan perbaikan E-LKPD (Zahroh & Yuliani, 2021). Setelah melakukan validasi dan dinyatakan E-LKPD ini layak digunakan dilapangan. Tahap keempat *implementation*. Tahap ini peneliti memberikan soal presttes serta melakukan tahap uji coba E-LKPD kepada siswa kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang. Tahap ini juga peneliti memberikan angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD yang dikembangkan. Tahap terakhir adalah *evaluation*. Tahap ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan soal post-test. Soal post-test tersebut diperoleh setelah siswa kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang mengerjakan.

E-LKPD merupakan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman belajar yang menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain sebagai pedoman, E-LKPD yang dibuat tentulah memiliki fungsi tertentu (Zahroh & Yuliani, 2021). . (Pawestri & Zulfiati, 2020) mengemukakan lembar kerja siswa berfungsi sebagai panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan percobaan atau demonstrasi.

Sebuah E-LKPD harus disusun memenuhi unsur-unsur penyusunan E-LKPD. Menurut (Shahzad et al., 2019) E-LKPD setidaknya memuat delapan unsur, yaitu: judul, kompetensi dasar, waktu penyelesaian, peralatan dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, laporan yang harus dikerjakan.

Adapun unsur E-LKPD menurut Pawestri & Zulfiati (2020) antara lain yaitu: memuat petunjuk kerja, petunjuk ditulis dalam bentuk sederhana dan singkat, berisi pertanyaan yang harus diisi siswa, adanya ruang untuk menulis jawaban siswa, dan memuat gambar yang sederhana dan jelas dipahami siswa.

Menurut (Karim, 2017) pendekatan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual merupakan prosedur pembelajaran yang menghubungkan kehidupan siswa dengan lingkungan sosial dan kebiasaan di masyarakat. Maka, tujuan pembelajaran bukan hanya berpengaruh terhadap hasil belajar melainkan kebermaknaan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat

Sedangkan (Hamdani, Nizar, Wahyudin, 2016) mendefenisikana pengertian pembelajaran kontekstual sebagai berikut: *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pembelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupannya mereka sehari-hari sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan.

Sama halnya (Syafi'i, 2019) menjelaskan pengertian *contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan materi tersebut dalam kehidupan mereka.

## **2. Kelayakan E-LKPD**

Kevalidan E-LKPD ini dapat diketahui pada tahap model pengembangan ADDIE yaitu tahap membuat E-LKPD dan melakukan validasi terhadap ahli media, ahli materi,

dan ahli bahasa. Memproduksi E-LKPD, E-LKPD yang telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa akan dihitung persentasenya oleh peneliti sesuai kriteria pada BAB III. Hasil kevalidan E-LKPD oleh ahli Materi memperoleh skor 90% dengan kategori sangat valid. Penilaian kevalidan materi IPS. Ahli Media memperoleh skor 85% dengan kategori sangat valid. Penilaian kevalidan E-LKPD oleh ahli bahasa memperoleh skor 90% dengan kategori sangat valid. Penulisan kerjasama sesuaikan dengan KBBI. Di awal coba kasih kata-kata mengajak. Penataan materi bisa lebih rapi.

Berdasarkan hasil penelitian E-LKPD oleh tiga validator, E-LKPD ini memperoleh persentase 88,33% dengan kategori “sangat Layak”, sehingga E-LKPD layak diuji cobakan kepada siswa. Hal ini juga didukung oleh Dewi Rahayu & Budiono, (2018) yang mengembangkan E-LKPD dengan hasil penelitian sangat baik dengan mendapatkan persentase dari ahli materi 81,25% rata-rata persentase media 91,70% dan bahasa memperoleh 81,25%. Hasil dari validasi E-LKPD ini dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi.

### **3. Kepraktisan E-LKPD**

Kepraktisan E-LKPD ini diketahui melalui tahap pengembangan sesuai dengan tahap pada model ADDIE (Durak & Ataizi, 2016). Hasil penilaian kepraktisan E-LKPD diperoleh dari respon guru. E-LKPD ini telah dinyatakan “Layak”. Hasil persentase memperoleh 88% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian E-LKPD ini mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga media ini dikatakan “sangat Praktis” penggunaannya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hidayati, 2018) yang mengembangkan E-LKPD dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD praktis dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perbandingan hasil penelitian dengan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan berupa E-LKPD berbasis CTL dasar mendapat kategori layak karena mendapatkan hasil uji kelayakan 88,33% kemudian mendapatkan kategori praktis 88%. Serta siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda menggunakan E-LKPD materi perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang mempunyai dampak efektifitas yang sangat baik terhadap antusias pembelajaran dalam menyampaikan isi materi E-LKPD dan dapat menarik minat belajar siswa serta sesuai dengan penelitian terdahulu.

#### 4. Keefektifan E-LKPD

Keefektifan E-LKPD ini diketahui melalui tahap pengembangan sesuai dengan tahap pada model ADDIE (Durak & Ataizi, 2016). Hasil penilaian keefektifan E-LKPD diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. E-LKPD ini telah dinyatakan “Layak”. Dari hasil *Pre-test* tersebut diketahui bahwa siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar adalah 12 siswa dan 3 siswa yang tuntas belajar. Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui juga, nilai rata-rata siswa pada tes awal adalah sebesar 63,06 dan ketuntasan belajar sebesar 20% dalam *pre-test* ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum menguasai materi perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang. Semua itu, terlihat pada saat mengerjakan soal- soal tes awal tersebut, banyak siswa yang merasa kesulitan. Dengan hasil *pre-test* ( tes awal ) ini. Peneliti ingin memperbaiki kondisi ini dan ingin mengadakan penelitian E-LKPD berbasis CTL pada materi perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V. dengan adanya E-LKPD berbasis CTL ini diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa mudah memahami materi sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan hasil tes akhir yang ditunjukkan pada tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata *post-test* yaitu 80,33 yang lebih baik dari *pre-test* dari data tersebut dapat diketahui bahwa dari jumlah 15 siswa yang mengikuti *post-test*. Diketahui 13 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 sedangkan 2 siswa belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa yaitu 86,66% (*post-test*) dari hasil test akhir tersebut, hasil belajar siswa mengalami peningkatan di bandingkan hasil tes awal.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan E-LKPD berbasis CTL materi Perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa E-LKPD dengan materi perjuangan masa penjajahan Belanda dan Jepang kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang melalui tahap antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*.

1. Hasil kevalidan E-LKPD oleh ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori sangat valid, ahli media memperoleh skor 87% dengan kategori sangat valid valid. Penilaian kevalidan media E-LKPD oleh ahli bahasa memperoleh skor 90 % dengan kategori sangat valid. E-LKPD sangat valid.
2. Hasil angket guru memperoleh kepraktisan 88% dengan kategori sangat baik. Dari hasil persentase dapat disimpulkan bahwa E-LKPD sangat baik digunakan siswa kelas V SDN Bandungrejosari 1 Malang.
3. Hasil Keefektifan *pre-test dan post-test* untuk siswa memperoleh hasil *Pre-test* tersebut diketahui bahwa siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar adalah 12 siswa dan 3 siswa yang tuntas belajar. Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui juga, nilai rata-rata siswa pada tes awal adalah sebesar 63,06 dan ketuntasan belajar sebesar 20% hasil *pre-test* ( tes awal ). Sedangkan hasil tes akhir yang ditunjukkan pada tabel 4.7 terbukti dari nilai rata-rata *post-test* yaitu 80,33 yang lebih baik dari *pre-test* dari data tersebut dapat diketahui bahwa dari jumlah 15 siswa yang mengikuti *post-test*. Diketahui 13 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 sedangkan 2 siswa belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan 86,66% ( *post-test* ) dari hasil test akhir. hasil belajar siswa mengalami peningkatan di bandingkan hasil tes awal.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Budoya, C. M., Kissaka, M., & Mtebe, J. (2019). Instructional design enabled agile method using addie model and feature driven development process. *International journal of education and development using information and communication technology*, 15(1), 35–54.
- Durak, G., & Ataizi, M. (2016). The abc's of online course design according to addie model. *Universal journal of educational research*, 4(9), 2084–2091. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040920>
- Enung, F. (2006). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: pustaka setia.
- Ery, R. (2017). Pengembangan lembar kerja siswa dengan menggunakan pendekatan

- kontekstual subtema lingkungan tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas iv sekolah dasar, 3(1), 346–350.
- Hamdani, Nizar Alam, Wahyudin, N. (2016). Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif melalui pendekatan ctl dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang pesawat sederhana pada pembelajaran ipa di kelas v sekolah dasar negeri hanjuang i, 1(september), 48–59.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa sdn kemangsen ii krian, 1(1).
- Karim, A. (2017). Analisis pendekatan pembelajaran ctl (*contextual teaching and learning*) di smpn 2 teluk jambe timur, karawang. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan mipa*, 7(2), 144–152. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1578>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran. *Mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran*, 6, 903–913.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan bahan ajar tematik: tinjauan teoritis dan praktik*. Jakarta: kencana prenadamedia group.
- Rahayu, D., & Budiyo. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis pemecahan masalah materi bangun datar. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*, 6(3), 254879.
- Shahzad, A, M., Nazir, K. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa (lks) berbasis problem based learning untuk meningkatkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas iv di mi raidlatul ulum karang ploslo malang. *E-jurnal manajemen universitas udayana*, 4(3), 1–21. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/112355-id-pengaruh-struktur-aktivitas-ukuran-perusaha.pdf>
- Trianto. (2010). Pengembangan model pembelajaran tematik integratif, 212.
- Trianto. (2011). *Desaian pengembangan pembelajaran tematik: bagi anak usia dini tk/ra & anak usia kelas awal sd/mi*. Jakarta: kencana.
- Wirdaningsih, Arnawa M., A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan contextual teaching and learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas xi. *Jnpm (jurnal nasional pendidikan matematika)*, 1(2), 275. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i2.535>
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). Pengembangan e-lkpd berbasis literasi sains untuk

melatihkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *Bioedu*, 10(3), 605–616.

Zhang, J. (2020). *The construction of college english online learning community under addie model*. *English language teaching*, 13(7), 46.  
<https://doi.org/10.5539/elt.v13n7p46>