

PENGEMBANGAN *GAE (GAME E-LKPD)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Setia Erva Kristina¹, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹Email: setiaerva02@gmail.com

²Email: novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya pemberdayaan fasilitas teknologi berbasis digital dari guru sehingga menjadikan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Serta rendahnya hasil belajar siswa yang diakibatkan oleh banyaknya hafalan pada mata pelajaran PPKn. Dari permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan LKPD Elektronik (E-LKPD) berbantuan Game Edukasi yang diberi nama *GAE (Game E-LKPD)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri Kumpulrejo 2 serta diuji kelayakannya. Metode yang digunakan yaitu R&D dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, dan angket validasi ahli materi, ahli media, , angket respon guru dan siswa seta lembar soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *GAE (Game E-LKPD)* ini sangat layak, hal ini dapat diketahui dari hasil rata-rata validasi menunjukkan hasil 89,33%, angket respon guru sebesar 96%, angket respon siswa sebesar 98,6% serta hasil tes siswa diperoleh hasil 84,2%.

Kata Kunci: E-LKPD, Game Edukasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang berlangsung di instansi pendidikan memerlukan suatu kurikulum. Kurikulum adalah landasan utama dalam proses pembelajaran. Kurikulum berperan sebagai pedoman yang mengatur tentang materi pembelajaran, metode pengajaran, penilaian, dan tujuan pembelajaran yang nantinya akan diperoleh. Melalui adanya kurikulum yang baik dan relevan, metode pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Pergantian kurikulum memerlukan proses yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan, dimulai dari kesadaran bahwa perubahan pasti terjadi dalam siklus kehidupan bermasyarakat. Menurut (Nurwiatin, 2022) Di Indonesia sudah beberapa kali melakukan pergantian kurikulum. Mulai dari Kurikulum Rentjana Pelajaran 1947, Rentjana Pelajaran Terurai 1952, Rentjana Pelajaran 1964, Kurikulum 1968, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999, KBK 2004, KTSP 2006, dan K-13. Dan sekarang sudah mulai diterapkan kurikulum baru di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka terdiri dari beberapa mata pelajaran inti, termasuk didalamnya yaitu pembelajaran PKN. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan ilmu yang mempelajari mengenai cara membentuk warga negara yang mampu memajukan nilai, moral dan tindakan atau perbuatan serta menghormati dan menaati nilai Pancasila. Mata pelajaran PKN bertujuan untuk melatih warga negara agar mengetahui serta melakukan hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan bermartabat sebagaimana disyaratkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PKN juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap atau perilaku siswa yang mencerminkan sila kebangsaan demokrasi, toleransi, dan keadilan. Melalui pembelajaran PKN diharapkan peserta didik dapat memahami pentingnya berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, menghargai dan menghormati hak asasi manusia, serta mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa. Dengan demikian, mata pelajaran PKN mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kepribadian siswa selaku warga negara yang baik dan berbudaya. Sehingga peserta didik dapat menjadi agen perubahan yang bisa memberi partisipasi

secara baik bagi bangsa dan negara. Untuk itu, guru PKN memiliki kedudukan yang penting untuk mendidik dan mengarahkan siswa supaya mempunyai apresiasi yang mendalam terkait nilai-nilai kebangsaan serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan jalannya pembelajaran demi pengembangan bakat dalam diri siswa baik dari segi sikap, pengetahuan serta keterampilan. Pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar Peserta Didik dapat dibentuk melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Salah satu metode untuk mencapai hal tersebut dalam prosedur pembelajaran yaitu dengan memerlukan bahan ajar, model, media dan metode pembelajaran yang menarik. Pengajaran pembelajaran PKN dapat didukung dengan salah satu materi yang berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD). Menurut (Septian et al., 2019), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu sumber belajar ataupun bahan ajar dalam belajar mengajar yang berperan dalam menunjang langkah pembelajaran. Menurut (Effendi et al., 2021), LKPD adalah lembar kerja untuk peserta didik yang diharapkan pembelajaran menjadi terfokus pada kegiatan siswa atau secara umumnya pembelajaran yang dulunya berfokus pada guru kini beralih menjadi berfokus pada siswa. Sedangkan menurut (Pradipta & Wiarta, 2021), LKPD adalah lembar kerja yang diperuntukkan bagi peserta didik untuk mendukung adanya proses pembelajaran kontekstual dan bersifat menantang, diharapkan agar tercipta suasana pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Jadi lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diartikan sebagai bahan ajar dalam suatu proses belajar mengajar khususnya untuk peserta didik dan berisikan sekumpulan soal yang perlu diselesaikan oleh peserta didik. Lembar kerja peserta didik (LKPD) memiliki beberapa ragam bentuk, diantaranya yaitu bentuk cetak dan bentuk elektronik.

Pada umumnya sekolah-sekolah yang ada di Indonesia lebih menerapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) bentuk cetak dikarenakan mempermudah dalam pengerjaan Peserta Didik. Tetapi seiring dengan pergantian zaman yang semakin maju, maka diperlukan LKPD elektronik. (Putriyana et al., 2020), menerangkan bahwa E-LKPD merupakan panduan yang membantu siswa lebih mengetahui materi pelajaran dengan wujud elektronik, yang dapat diterapkan memakai komputer desktop, laptop, dan telepon pintar atau telepon seluler. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat (Zahroh & Yuliani, 2021) yang mengungkapkan bahwa E-LKPD adalah alat pembelajaran digital seperti praktek, mudah diakses melalui laptop atau smartphone dan E-LKPD dapat didukung dengan gambar, foto, dan video serta pertanyaan tertulis bahkan lisan yang dapat dijawab maupun dikerjakan pada saat itu. (Puspita & Dewi, 2021) mengungkapkan bahwa E-LKPD memberikan banyak manfaat, antara lain menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, memberikan kesempatan praktik kepada siswa, dan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini berbeda dengan LKPD biasa. LKPD merupakan lembaran kertas yang berisi dokumen, ringkasan, dan petunjuk penyelesaian tugas terkait dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemanfaatan E-LKPD juga semakin relevan untuk karakteristik murid. (Afifah, 2021) mengungkapkan salah satu cirinya adalah kecenderungan untuk lebih memperhatikan hal-hal yang berwarna, mempunyai gambar dan penjelasan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, dengan E-LKPD yang interaktif, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan tidak bosan.

LKPD elektronik dapat dijadikan solusi yang efektif dalam mendukung pembelajaran PKN di era digital ini. Dengan menggunakan LKPD elektronik, guru PKN dapat memberikan materi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu LKPD elektronik juga dapat memudahkan proses evaluasi dan monitoring kemajuan belajar siswa secara lebih efisien. Menurut (Yusri, 2020) LKPD Elektronik merupakan salah satu dari jenis materi ajar yang disajikan secara digital, berupa lembaran-lembaran kertas yang memuat materi, ringkasan, petunjuk, atau langkah-langkah kerja yang diperlukan siswa untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai. LKPD elektronik memiliki beberapa manfaat dibandingkan dengan LKPD cetak, diantaranya yaitu lebih menarik perhatian peserta didik serta hasil belajar peserta didik yang

dihasilkan juga murni dari pemikiran Peserta Didik itu sendiri karena E-LKPD ini sudah diatur sekali mengerjakan akan mengetahui nilai suatu peserta didik. LKPD elektronik diciptakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam suatu pembelajaran. Untuk itu perlu adanya pengemasan materi dengan dilengkapi *game edukasi* didalamnya yang dapat diaplikasikan dalam bentuk E-LKPD berbantuan dengan *game edukasi*. Menurut KBBI dalam (Nurhidayah, 2020) mengungkapkan bahwa Game atau permainan merupakan sesuatu yang bisa dimainkan. Sedangkan menurut (Nisa & Susanto, 2022) mengemukakan bahwa *game edukasi* sangat cocok untuk pembelajaran pada tingkat dasar karena erat kaitannya dengan karakteristik siswa yang senang belajar melalui bermain.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV didapatkan bahwa ada beberapa kendala dalam penerapan Kurikulum Merdeka diantaranya ialah kemampuan guru dalam pemberdayaan fasilitas teknologi berbasis digital masih kurang. Seperti yang kita tahu bahwasannya saat ini perkembangan globalisasi semakin meningkat terutama perkembangan teknologi. Dalam hal ini, guru diharapkan agar dapat menguasai teknologi digital sebagai upaya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Namun, pada kenyataannya guru rata-rata cenderung masih menerapkan LKPD yang masih berbentuk lembaran-lembaran bacaan dan soal. Dari permasalahan diatas, maka akan membuat Peserta Didik cenderung bosan terhadap suatu pembelajaran. Untuk itu, disini guru diharapkan agar dapat membuat LKPD yang menarik anak untuk bisa menumbuhkan rasa ingin tahu Peserta Didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu pada mata pelajaran PKN biasanya anak kesulitan untuk menghafal materi-materi yang disampaikan oleh guru. .

Menurut dari pemerolehan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV UPT SD Negeri KUMPULREJO 2 didapatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran PKN termasuk rendah, hal ini dapat ditunjukkan pada nilai ulangan harian peserta didik cukup banyak yang belum mencapai standar KKM. Batas nilai KKM yang ditentukan pada mata pelajaran PKN ini adalah 73. Namun pada kenyataannya masih ada 12 anak dari 19 anak yang masih memiliki nilai di bawah 73, dengan jumlah rata-ratanya 63, 42 %. Hal tersebut diperkuat dengan adanya wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan nilai ulangan harian peserta didik cenderung masih rendah, diantaranya yaitu disebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena pada dasarnya materi PKN merupakan materi dengan banyak hafalan sehingga menyebabkan peserta didik enggan untuk mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, maka solusi yang dapat diambil oleh penulis adalah dengan mengembangkan suatu LKPD bentuk elektronik (E-LKPD) yang nantinya disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan Peserta Didik dan pendidik. E-LKPD ini nantinya dilengkapi dengan beberapa soal didalamnya yang dibentuk seefektif mungkin dalam menarik perhatian peserta didik serta juga dilengkapi dengan *game edukasi*. *Game edukasi* ini nantinya dapat berupa kuis-kuis yang dapat melatih kemampuan berfikir Peserta Didik. E-LKPD ini nantinya dikemas dengan menggunakan aplikasi berupa *canva*, *powerpoint*, *classpoint*, serta *quizzz*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development, atau yang sering disebut R&D. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan Model Pengembangan ADDIE. Menurut (Indrastuti & Madiun, 2024), Model Pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Penerapan, dan Evaluasi. Berikut merupakan tahapan dalam model ADDIE :

1. Analysis

Tahapan ini menganalisis permasalahan yang ditemui serta kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SD Negeri KUMPULREJO 2 (Nanda Novia Dilla Safitri et al., 2023). Setelah itu, peneliti mengkaji literatur dengan literatur dari penelitian sebelumnya untuk mencari referensi produk yang nantinya akan dikembangkan.

2. Design (Perencanaan)

Tahap Design merupakan tahap kedua setelah tahap Analisis. Pada tahap ini, tim pengembang menyusun rencana dan merancang secara rinci solusi pembelajaran yang akan dibuat, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan beragam referensi berupa materi di berbagai buku dalam pengembangan *E-LKPD* yang akan dibuat nantinya.

3. Development or Production (Pengembangan)

Tahap Pengembangan adalah langkah ketiga setelah perencanaan. Pada tahap ini, peneliti harus menjalankan beberapa Langkah, diantaranya adalah Peneliti diharapkan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun semua bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya sesuai dengan format yang ditetapkan untuk pembuatan *E-LKPD*. Setelah itu peneliti mengoreksi lagi hasil dari pengembangan tersebut, jika dianggap sudah sesuai, uji validasi dapat dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; Langkah ketiga adalah menyusun instrumen validasi *E-LKPD* untuk ahli materi, bahasa, dan media, serta membuat angket untuk mendapatkan tanggapan dari guru dan peserta didik. Langkah keempat, yaitu melakukan validasi oleh ahli materi, bahasa dan media, diharapkan setelah melakukan validasi, peneliti dapat mengetahui saran dari para ahli mengenai tampilan media, penggunaan bahasa serta kesesuaian materi; Langkah terakhir, yaitu merevisi apa yang menjadi titik permasalahan pada tahap validasi. Jika dirasa sudah diperbaiki sesuai dengan saran dari para ahli, kemudia produk yang sudah direvisi tadi dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

4. Implementation or Delivery (Implementasi)

Tahap berikutnya adalah tahap Implementasi, di mana produk yang telah dikembangkan siap untuk diterapkan sesuai dengan topik penelitian. Pada tahapan ini peneliti dapat menerapkan hasil yang telah dikembangkannya, khususnya dalam bentuk *E-LKPD* pada situasi kelas secara nyata. Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba produk berupa *E-LKPD* yang akan diterapkan di kelas IV UPT SD Negeri KUMPULREJO 2 dengan jumlah anak sejumlah 19, dimana terdapat 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik menerima lembar tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari *E-LKPD* yang dikembangkan. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan *E-LKPD*, guru serta pesera didik diberikan lembar angket respon guru dan siswa.

5. Evaluations (Evaluasi)

Tahap Evaluasi merupakan tahap terakhir setelah Implementasi. Tujuan utama tahap Evaluasi adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi solusi pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk meyakinkan akan tujuan pembelajaran terlaksana dan untuk menandai area yang perlu dibenarkan atau ditingkatkan pada perulangan berikutnya. Pada tahap ini, dilakukan analisis data kuantitatif *E-LKPD* dari tahap pengembangan dan implementasi. Jika data kuantitatif yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan, maka *E-LKPD* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Jenis data yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Pada data kuantitatif didapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli media, bahasa dan materi serta data angket respon guru dan peserta didik pada saat uji kepraktian produk dan hasil tes peserta didik. Sedangkan data kualitatif didapat dari hasil observasi dan wawancara di kelas, serta kritik dan saran dari para ahli validasi.

Instrumen pengumpulan data yang dipakai berupa lembar tes, lembar observasi dan wawancara, lembar validasi para ahli serta lembar angket dengan memakai skala likert sebagai ketentuan rentang penilaian, seperti pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Kriteria Pedoman Penskoran

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : (Pranatawijaya et al., 2019)

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Rentang Skor Kriteria	Keterangan
0% - 25%	Sangat Kurang Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% -100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan & Sunarto dalam (Nursyamsiana et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian R&D ini adalah GAE (Game Edukasi E-LKPD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Produk ini adalah bahan pembelajaran elektronik yang berisi mengenai materi pembelajaran singkat dan beberapa butir soal untuk mengasah pemikiran siswa, dan kegiatan pembelajaran yang bisa diakses dari komputer atau ponsel, serta dilengkapi dengan game edukasi agar menumbuhkan semangat anak dalam mengakses produk ini.

Pada tahap analisis, nantinya penulis akan menganalisis permasalahan yang ditemui serta kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SD Negeri KUMPULREJO 2. Tujuan dilakukannya analisis ini adalah untuk mengetahui apa yang sebenarnya diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran PKN di kelas IV. Dari hasil observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKN masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini dapat ditunjukkan pada nilai ulangan harian peserta didik, di mana banyak di antaranya yang belum memenuhi standar KKM. Batas nilai KKM yang ditentukan pada mata pelajaran PKN ini adalah 73. Namun pada kenyataannya masih ada 12 anak dari 19 anak yang masih memiliki nilai di bawah 73, dengan jumlah rata-ratanya 63,42%. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan nilai ulangan harian peserta didik cenderung masih rendah, diantaranya yaitu disebabkan sebab peserta didik kurang mampu memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Karena pada dasarnya materi PKN merupakan materi dengan banyak hafalan sehingga menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mempelajari materi tersebut.

Tahap perancangan merupakan tahap kedua setelah tahap analisis. Dalam langkah perancangan, peneliti memanfaatkan hasil analisis sebagai dasar untuk menyusun E-LKPD. Pada tahap ini, tim pengembang melakukan perancangan pada materi, desain E-LKPD, serta Penilaian kelayakan produk E-LKPD. Materi yang disampaikan pada E-LKPD ini memuat mengenai materi Keberagaman Budaya yang ada di Indonesia. Setelah itu materi didesain oleh peneliti. Setelah merancang materi, kemudian langkah selanjutnya yaitu peneliti mendesain awal E-LKPD yang nantinya akan di uji kelayakannya oleh ahli materi, media serta bahasa.

Tahap Pengembangan merupakan tahap ketiga setelah tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti dapat membuat produk E-LKPD yang sudah dirancangnya pada tahap 2. E-LKPD ini dikembangkan melalui beberapa langkah, diantaranya pada tahap pertama mengumpulkan semua materi yang berkaitan dengan titik permasalahan yang ada, kemudian membuat desain menggunakan aplikasi canva. Setelah di desain maka peneliti akan mengunduh hasil yang sudah dibuatnya dari canva. Setelah itu tahap kedua mengaplikasikan classpoint pada desain yang sudah diunduh dari canva serta menambahkan aplikasi quizizz di akhir pembahasan. E-LKPD ini terdiri dari cover, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk pembelajaran, soal-soal serta diakhiri dengan game. Bagian-bagian pada E-LKPD dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagian-bagian dalam E-LKPD

Langkah selanjutnya yaitu validasi oleh para ahli media, bahasa serta materi. Tujuannya untuk mengetahui apakah media itu layak atau belum untuk diujikan pada kegiatan pembelajaran. Jika masih belum memenuhi maka peneliti akan melakukan revisi pada produk yang dikembangkan agar layak untuk diujikan pada kegiatan pembelajaran.

Dari segi media, aspek yang dinilai meliputi warna dan tata letak, huruf yang digunakan, serta ukuran teks yang digunakan. Dari hasil ahli media, diperoleh skor 40 dari jumlah keseluruhan skor 50 didapatkan presentase hasil 80%, maka berdasarkan rata-rata rentang skor dapat dikategorikan kedalam kriteria Valid dan dinyatakan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) layak digunakan dengan sedikit revisi.

Dari segi bahasa, aspek yang dinilai meliputi aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa serta penggunaan istilah simbol, icon dan istilah. Dari hasil ahli bahasa, diperoleh skor 53 dari jumlah keseluruhan skor 55 didapatkan presentase hasil 96%, maka berdasarkan rata-rata rentang skor dapat dikategorikan kedalam kriteria Sangat Valid dan dinyatakan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) layak digunakan dengan sedikit revisi.

Dari segi materi, aspek yang dinilai meliputi aspek kurikulum, kualitas isi, dan penyajian. Dari hasil ahli materi, diperoleh skor 46 dari jumlah keseluruhan skor 50 didapatkan presentase hasil 92%, maka berdasarkan rata-rata rentang skor dapat dikategorikan kedalam kriteria Sangat Valid dan dinyatakan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) layak digunakan tanpa revisi. Dari hasil validasi para ahli diatas, maka didapatkan hasil rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Validasi

Ahli	Skor	Presentase	Kategori
Ahli Media	40	80%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	53	96%	Sangat Layak
Ahli Materi	50	92%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		89,33%	Sangat Layak

Tahap selanjutnya setelah pengembangan yaitu tahap implementasi. Setelah divalidasi dan sudah dinyatakan layak oleh penguji validasi, maka E-LKPD akan diterapkan ke siswa kelas IV UPT SD Negeri Kumpulrejo II dengan jumlah siswa 19 siswa, dimana terdapat 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik menerima lembar tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari *E-LKPD* yang dikembangkan. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan *E-LKPD*, guru serta pesera didik diberikan lembar angket respon guru dan siswa. Dari penyebaran angket siswa dan guru serta hasil test peserta didik, maka didapatkan hasil rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Siswa

Keterangan	Presentase	Kategori
Angket Guru	96%	Sangat Praktis
Angket Siswa	98,6%	Sangat Praktis

Tahap kelima adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan revisi akhir dari hasil validasi para ahli media, bahasa serta materi agar lebih baik lagi untuk diterapkan kepada siswa. Pada tahap ini, nantinya akan dilakukan uji keefektifan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) pada siswa kelas IV yang dilakukan melalui teknik tes. Berdasarkan hasil tes tersebut diperoleh persentase sebesar 84,2%. Dari hasil uji efektifitas, dapat dikategorikan bahwa produk yang diujikan masuk ke dalam kategori sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian R&D yang dilaksanakan oleh peneliti dengan judul Pengembangan GAE (*Game E-LKPD*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, diperoleh kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan berupa produk GAE (*Game E-LKPD*) pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Produk ini merupakan bahan pembelajaran elektronik yang berisi mengenai materi pembelajaran singkat dan beberapa butir soal untuk mengasah pemikiran siswa, dan aktivitas pembelajaran yang mampu dibuka dari komputer atau ponsel serta dipadukan dengan game edukasi agar menumbuhkan semangat anak dalam mengakses produk ini. Berdasarkan analisis uji validitas, didapatkan validasi media mendapatkan skor 40 dari jumlah keseluruhan skor 50 didapatkan presentase hasil 80%, maka berdasarkan rata-rata rentang skor dapat dikategorikan kedalam kriteria Valid dan dinyatakan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) dapat digunakan dengan beberapa revisi sedikit. Dari hasil validasi bahasa diperoleh skor 53 dari jumlah keseluruhan skor 55 didapatkan presentase hasil 96%, maka berdasarkan rata-rata rentang skor dapat dikategorikan kedalam kriteria Sangat Valid dan dinyatakan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) layak digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan dari

validasi materi, diperoleh skor 46 dari jumlah keseluruhan skor 50 didapatkan presentase hasil 92%, maka berdasarkan rata-rata rentang skor dapat dikategorikan kedalam kriteria Sangat Valid dan dinyatakan produk GAE (Game Edukasi E-LKPD) layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan analisis uji kepraktisan didapatkan hasil dari penyebaran angket respon guru dan siswa. Dari angket respon guru didapatkan persentase sebanyak 96% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari angket siswa diperoleh persentase sebanyak 98,6% dengan kategori sangat layak. Dari hasil angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan analisis uji keefektifan didapatkan dari hasil tes evaluasi siswa. Dari hasil tes tersebut didapatkan 3 dari 19 anak yang belum memenuhi kkm, sehingga diperoleh persentase sebesar 84,2%. Dari hasil uji efektifitas tersebut maka dapat dikategorikan bahwa produk yang diujikan masuk ke dalam kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 181–188.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Indrastuti, Y., & Madiun, U. P. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa*. 3(2), 210–220.
- Nanda Novia Dilla Safitri, Tomas Iriyanto, & Nur Anisa. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung (GESIT) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 232–243. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2198>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhidayah, S. (2020). GAME EDUKASI SEJARAH DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID. In *SELL Journal* (Vol. 5, Issue 1).
- Nursyamsiana, F., Satibi Hidayata, O., & Edwita. (2023). *Pengembangan e-lkpd berbasis problem based learning untuk pembelajaran ppkn di kelas iv sekolah dasar*. 3(April), 1–7.
- Nurwiati, N. (2022). Pengaruh Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Dan Kesiapan Kepala Sekolah Terhadap Penyesuaian Pembelajaran Di Sekolah. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 472–487. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.537>
- Pradipta, I. P. A., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Solving Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32788>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Putriyana, A. W., Auliandari, L., & Kholillah, K. (2020). Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share pada Praktikum Materi Fungi. *Biodik*, 6(2), 106–117. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9255>
- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i1.56>
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). The development of scientific literacy based E-LKPD to train student's critical thinking skills in growth and development materials. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.