



**Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Tema 7
Subtema 1 di Kelas 1 SD**

Mesi Pradrya Br Silalahi¹, Faizal²

^{1,2)} *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi, Jambi Indonesia*

Informasi Artikel

Ditinjau : 7 april 2022

Direvisi : 18 Mei 2022

Terbit Online : 25 Juni 2022

Kata Kunci

LKPD Interaktif, HOTS

Korespondensi

e-mail :

mesipradrya@gmail.com

ABSTRAK

LKPD interaktif adalah LKPD yang bersifat aktif dan menimbulkan saling aksi serta dapat mengkolaborasikan beberapa media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik sehingga terdorong untuk selalu aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, tingkat validitas, dan tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluate*. Hasil implementasi yang telah didapatkan dalam penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas materi pada produk sebesar 96,6% dan berada pada kategori sangat valid, tingkat validitas pembelajaran pada produk sebesar 100% dan berada pada kategori sangat valid serta tingkat validitas bahasa pada produk sebesar 97,8% dan berada pada kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan produk yang didapatkan dari respon guru sebesar 93,3% dan berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil implementasi dari penelitian dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif berbasis HOTS secara keseluruhan dapat digunakan dalam pembelajaran

ABSTRACT

Interactive LKPD is LKPD that is active and creates mutual action and can collaborate with several learning media that are able to provide direct learning experiences to students so that they are encouraged to always be active in learning. The aim of the research is to describe the development procedures, level of validity, and level of practicality of the product being developed. The development model used is ADDIE with 5 stages, namely: Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. The implementation results obtained in the research show that the level of validity of the material on the product is 96.6% and is in the very valid category, the level of validity of learning on the product is 100% and is in the very valid category and the level of language validity on the product is 97.8 % and is in the very valid category. The level of product



practicality obtained from teacher responses was 93.3% and was in the very practical category. Based on the results of the implementation of the research, it can be concluded that the HOTS-based Interactive Student Worksheet as a whole can be used in learning.

DOI : <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19617>

PENDAHULUAN

Abad 21 atau lebih dikenal dengan abad pengetahuan ditandai dengan semakin berkembangnya teknologi dan tersebar banyaknya informasi. Abad ini sangat berbeda dari abad-abad sebelumnya, terdapat banyak perubahan-perubahan tatanan hidup yang terjadi di segala bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Dengan demikian pendidikan dahulu (masa industri) dengan pendidikan abad 21 (masa pengetahuan) sangatlah berbeda.

Pada pelaksanaannya pendidikan masa industri dengan masa pengetahuan (abad 21) memiliki banyak sekali perbedaan. Pada pendidikan masa industri proses belajar berpusat pada guru, belajar berpusat pada kurikulum, belajar dibatasi oleh waktu dan terjadwal, belajar berbasis fakta, kompetitif, komunikasi antar peserta didik terbatas di kelas dan penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes. Sedangkan pada pendidikan abad 21 guru sebagai fasilitator, belajar berpusat pada peserta didik, belajar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan, belajar berbasis project dan masalah, kolaboratif (kerjasama), komunikasi antar peserta didik tidak terbatas serta penilaian yang dilakukan ditinjau dari berbagai aspek.

Pendidikan di Indonesia harus mampu memberikan pendidikan yang berorientasi pada kompetensi abad 21. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang dikemukakan oleh BSNP (2010) bahwa tujuan pendidikan nasional abad 21 adalah untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan mewujudkan cita-cita bangsanya.

Guru sangat memegang peranan penting sebagai ujung tombak pendidikan. Guru pun dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan pendidikan. Oleh karena itu, seorang guru abad 21 harus mengerti, paham dan memiliki kompetensi abad 21 sehingga mampu memberikan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan potensi yang ada dalam diri peserta didik sesuai dengan kompetensi abad 21. Kompetensi abad 21 yang dimaksud adalah keterampilan 4C yang meliputi keterampilan berpikir kritis (critical thinking), kreatif dan inovatif (creativity and innovation), komunikatif (communication) dan berkolaborasi (collaboration).

Peraturan pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk



berpartisipasi aktif, serta dapat memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien lebih lanjut pada pasal 19 ayat (3) menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan perlu melakukan suatu perencanaan proses pembelajaran. Perencanaan yang dimaksud adalah suatu usaha persiapan guru untuk dapat menyiapkan perangkat pembelajaran.

Nazarudin (2017:111) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran ialah suatu persiapan yang telah disusun oleh pendidik, baik secara individu maupun berkelompok agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil seperti yang diharapkan. Oleh karena itu perangkat pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola kegiatan pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta didik (LKPD), instrumen evaluasi dan media alat peraga pembelajaran.

LKPD adalah sarana yang digunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempermudah terjadinya interaksi yang efektif antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik serta peserta didik dengan sumber belajarnya. Artinya, bagi peserta didik LKPD berfungsi membantu peserta didik dalam menggabungkan aktifitas fisik dan mental dalam kegiatan pembelajaran dengan lingkungannya.

Bagi guru LKPD berperan membantu dalam mengarahkan peserta didik agar menemukan suatu konsep mengenai suatu materi melalui aktivitas yang dilakukan peserta didik. Dengan digunakannya LKPD diharap proses pembelajaran mampu membuat peserta didik dapat berpikir lebih kreatif, kritis dan dapat bekerja secara berkelompok di dalam sebuah tim.

Kompetensi yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran abad 21 adalah peserta didik harus mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan mampu bekerja sama. Dengan kata lain peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran yang dapat dimulai sejak usia kelas rendah. Oleh karena itu dalam pembelajaran abad 21 dibutuhkan lah LKPD yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik usia kelas rendah sekolah dasar. salah satu alternatif LKPD yang dapat digunakan di abad 21 ini serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah LKPD interaktif.

LKPD interaktif merupakan LKPD yang menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti media audio, Video, Teks dan Grafik yang bersifat interaktif maksudnya adalah LKPD dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik sehingga terdorong untuk selalu aktif dalam pembelajaran (Prastowo, 2014:369-370).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas I Sekolah Dasar”.

Berdasarkan fakta, kajian teori dan permasalahan yang telah paparkan di atas, maka peneliti menyuguhkan artikel penelitian dengan judul “Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas I Sekolah Dasar” bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran pendukung berbasis HOTS untuk meningkatkan kualitas proses dan kemampuan peserta didik dalam praktik pembelajaran.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE dapat dan dengan mudah digunakan pada kurikulum yang mengajarkan 3 kompetensi seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap (Cheung, 2016:4).

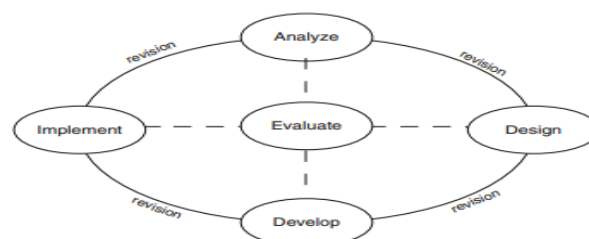
Model pengembangan ADDIE mempunyai kelebihan dan kelemahan, Menurut Kelebihan Model pengembangan ADDIE dalam Srikandika,dkk (2019:8) adalah: model ini memiliki langkah-langkah penelitian yang mudah dan sederhana, memiliki struktur yang sistematis, model ini dapat digunakan pada berbagai macam produk pengembangan dan dapat diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan tiga kompetensi yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap

Kekurangan Model ADDIE ini yakni memerlukan waktu yang cukup lama untuk melaksanakan Langkah penelitian yang pertama yakni tahapan analisis.

Tahap Implementasi(*Implementation*)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE ini adalah tahap implementasi dimana hasil pengembangan diterapkan dalam kondisi nyata yaitu dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya. Murti (2019:259) menyatakan bahwa uji coba kelompok besar dapat dilakukan dengan melibatkan 15-30 orang subjek penelitian

Dalam penelitian ini, Lembar Kerja Peserta Didik Intteraktif berbasis HOTS diuji cobakan kepada kelompok besar dengan jumlah 27 peserta didik kelas 1/A di SDN 66/IV Kota Jambi.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data. teknik anlisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.



Untuk data berupa saran dan masukan, akan dianalisis secara kualitatif sedangkan untuk data penilaian angket dari ahli materi, ahli bahasa, pembelajaran dan pendidik akan dianalisis secara kuantitatif. Skala likert digunakan untuk menganalisis angket penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan respon pendidik.

Analisis kevalidan digunakan untuk ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa sedangkan untuk analisis tingkat kepraktisan digunakan untuk pendidik kelas I/A. persentase nilai akan dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif pada penelitian pengembang dengan rumus:

$$p = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Kemudian dicari persentase kriteria validasi. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Skor

Kategori Nilai	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
20,01% - 40%	Kurang Valid
40,01% - 60%	Cukup Valid
60,01% - 80%	Valid
80,01% - 100%	Sangat Valid

(Diani, dkk, 2018)

Berikut kriteria tingkat kepraktisan:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kepraktisan
86 – 100	Sangat praktis, dapat digunakan, tanpa revisi
71 – 85	Praktis, dapat digunakan, tidak perlu revisi
56 – 70	Cukup praktis, dapat digunakan dengan revisi
41 – 55	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25 – 40	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

Sumber: (Syaifulloh, 2020, p. 50)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa lembar kerja peserta didik interaktif berbasis HOTS pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 SD yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang lembar kerja peserta didik interaktif berbasis HOTS pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 SD ini dikembangkan menggunakan langkah-langkah dari model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahapan keempat dalam model pengembangan ADDIE. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk lebih luas. Tahap implementasi ini dilakukan di SDN 66/IV Kota Jambi untuk mengetahui kepraktisan produk. Tahap uji coba dilakukan dengan tahap uji coba kelompok besar yang dilakukan di kelas 1/A dengan jumlah 24 peserta didik.

Sebelum diimplementasikan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis HOTS pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 SD akan divalidasi dengan tim ahli terlebih dahulu. Ada tiga aspek yang akan divalidasi, yaitu; aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek bahasa. Berikut merupakan hasil analisis dari validasi materi tahap I.

Tabel 4. Penilaian Validator Materi

NO	INDIKATOR	VALIDASI TAHAP I	VALIDASI TAHAP II
1	Kelengkapan Materi	4	4
2	Keluasan Materi	5	5
3	Kedalaman Materi	4	4
4	Keruntutan Konsep	2	5
5	Soal dan latihan	5	5
6	Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi	2	5
7	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	5	5
8	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	5
9	Keterlibatan peserta didik	5	5
10	Menemukan	5	5
11	Pertanyaan dan perintah	5	5
12	Masyarakat belajar	5	5
Jumlah		52	58
Persentase		86,6	96,6



Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid
----------	--------------	--------------

Berdasarkan tabel 4. Mengenai penilaian yang diberikan validator materi diperoleh skor pada tahap I dengan jumlah nilai 52 dengan skor maksimal 60. Maka, dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 86,6% dengan kategori ” sangat valid”.

Setelah dilakukan revisi pada validasi tahap 1, selanjutnya dilakukan validasi materi pada tahap II. Pada tabel 1 Terlihat bahwa hasil validasi tahap II memperoleh skor dengan jumlah nilai 58 dengan skor maksimal 60. Maka, dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 96,6% dengan kategori ” sangat valid”. Hal ini diperoleh setelah peneliti melakukan revisi terhadap keruntutan konsep dan keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi sehingga yang mulanya mendapat skor nilai 2 dengan kategori “kurang sesuai” menjadi mendapat skor nilai 5 dengan kategori “sangat sesuai”.

Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi tahap II ini ialah “materi Sangat sesuai” dan validator memberikan komentar bahwa LKPD sudah dapat digunakan dan layak untuk diuji cobakan.

Tabel 5. Penilaian Validator Pembelajaran

No	Indikator	Validasi Pembelajaran Tahap I	Validasi Pembelajaran Tahap II
1	Identitas mata pelajaran	5	5
2	Kompetensi dasar	5	5
3	indikator pencapaian kompetensi	5	5
4	Tujuan Pembelajaran	5	5
5	Materi ajar	5	5
6	Alokasi Waktu	4	5
7	Kegiatan Pembelajaran	20	25
Jumlah		49	55
Persentase		89	100
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 Mengenai penilaian yang diberikan validator pembelajaran diperoleh skor pada tahap I dengan jumlah nilai 49 dengan skor maksimal 55. Maka, dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 89% dengan kategori ” sangat valid”.

Selanjutnya dilakukan validasi pembelajaran pada tahap II. Pada tabel 4.4 Terlihat bahwa hasil validasi tahap II memperoleh skor dengan jumlah nilai 55 dengan skor maksimal 55. Maka, dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 100% dengan kategori ” sangat valid”. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi tahap II ini ialah

“pembelajaran sangat sesuai” dan validator memberikan komentar bahwa pembelajaran pada LKPD yang dikembangkan sudah sangat sesuai untuk peserta didik SD kelas 1.

Tabel 6. Penilaian Validasi Bahasa

No	Indikator	Validasi Bahasa Tahap I	Validasi Bahasa Tahap II	Validasi Bahasa Tahap III
1	Ketepatan struktur Kalimat	4	4	5
2	Keefektifan kalimat	3	3	5
3	Kebakuan istilah	3	3	5
4	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	5	5	4
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	4	5
6	Kemampuan mendorong berpikir kritis peserta didik	5	5	5
7	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	4	4	5
8	Ketepatan bahasa	3	4	5
9	Ketepatan ejaan	3	4	5
Jumlah		34	36	44
Persentase		75,5%	80%	
Kategori		Valid	Valid	

Berdasarkan tabel 3 Mengenai penilaian yang diberikan validator bahasa diperoleh skor pada tahap I dengan jumlah nilai 34 dengan skor maksimal 45. Maka dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 75,5% dengan kategori ”valid”.

selanjutnya dilakukan validasi bahasa pada tahap II dan III. Pada validasi tahap II, Terlihat bahwa hasil validasi bahasa tahap II memperoleh skor dengan jumlah nilai 36 dengan skor maksimal 45. Maka, dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 80% dengan kategori ” valid”. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi tahap II ini ialah “bahasa yang digunakan sesuai dengan sedikit revisi”.

validasi bahasa tahap III memperoleh skor dengan jumlah nilai 44 dengan skor maksimal 45. Maka, dapat diketahui jumlah persentase yang dicari sebesar 97,8% dengan kategori “sangat valid”. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi tahap III ini ialah “bahasa yang digunakan sangat sesuai”.

PEMBAHASAN



Bahan ajar pendukung berupa LKPD interaktif berbasis HOTS pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan ADDIE itu sendiri yakni Analyze, Desain, Develop, Implement, Evaluate. model pengembangan ini dipilih karena merupakan model prosedural yang bersifat deskriptif, memiliki tahapan – tahapan pelaksanaan yang sistematis dan mudah dipelajari. Selain itu model pengembangan ADDIE dapat digunakan pada semua jenis bentuk pengembangan produk. setiap langkah pelaksanaannya selalu berpatokan pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki. Sehingga, model ADDIE ini menurut peneliti dapat digunakan untuk pengembangan produk penelitian guna menghasilkan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis HOTS yang valid dan praktis.

LKPD interaktif berbasis HOTS merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai supplement atau bahan ajar pendukung yang mampu menimbulkan interaksi positif baik antarpeserta didik, peserta didik dengan pendidik dan peserta didik dengan sumber belajarnya sehingga LKPD mampu yang menjadi panduan bagi peserta didik untuk menemukan dan memahami suatu konsep materi dan mampu melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Implementasi dilaksanakan dengan uji coba kelompok. Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan setelah beberapa kali melewati tahapan revisi sampai dikatakan layak diujicobakan.

Nursyahidah (2012:9) menyatakan bahwa validasi produk pengembangan dapat dilakukan dengan mendatangkan beberapa tenaga ahli yang memiliki pengalaman untuk menilai produk pengembangan baru yang dirancang. Validasi produk yang dilakukan pada penelitian ini adalah validasi materi, validasi pembelajaran, dan validasi bahasa.

Validasi materi dilakukan sebanyak II kali tahapan dengan rata-rata nilai akhir 58 dan presentase akhir sebesar 96,6% dan berada pada kategori “sangat valid”. Materi dalam pengembangan produk LKPD interaktif berbasis HOTS ini berpedoman pada kurikulum dan kompetensi dasar yang digunakan. Validasi akhir ini diperoleh setelah melakukan beberapa perbaikan dan revisi yang beracuan pada saran-saran yang diberikan validator.

Validasi pembelajaran dilakukan sebanyak II kali tahapan dengan rata-rata nilai akhir 55 dan presentase akhir sebesar 100% dan berada pada kategori “sangat valid”. pembelajaran dalam pengembangan produk LKPD interaktif berbasis HOTS ini dikembangkan dengan berpedoman pada kurikulum dan kompetensi dasar. Oktavia (2020:40) menyatakan bahwa buku ajar harus berorientasi pada teori dan penerapan praktik serta berisi latihan atau evaluasi yang menunjukkan sumber informasi serta mampu memotivasi belajar peserta didik. Validasi akhir ini diperoleh setelah melakukan beberapa perbaikan dan revisi yang beracuan pada saran-saran yang diberikan validator.



Validasi Bahasa dilakukan sebanyak III kali tahapan dengan rata-rata nilai akhir 44 dan presentase akhir sebesar 97,8% dan berada pada kategori “sangat valid”. Menurut Solchan (2014:546) sebuah teks pembelajaran harus menggunakan kosakata, istilah dan simbol-simbol yang jelas untuk mempermudah pemahaman baca peserta didik. Sehingga bahasa yang digunakan dalam pengembangan produk LKPD interaktif berbasis HOTS ini berpedoman pada PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Validasi akhir ini diperoleh setelah melakukan beberapa perbaikan dan revisi yang beracuan pada saran-saran yang diberikan validator.

Berdasarkan ketiga validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui secara umum bahwa setiap validator memberikan kategori “sangat sesuai” pada LKPD interaktif berbasis HOTS yang dikembangkan sehingga dapat dikatakan bahwa produk pengembangan ini berkualitas dan layak digunakan.

Jalil,dkk (2016) menyatakan bahwa kepraktisan dari sebuah produk pengembangan dilihat dari mudah atau sulitnya penggunaan dan penerapan produk pengembangan dalam suatu proses pembelajaran. Tingkat kepraktisan produk pada penelitian ini didapat dari nilai angket respon pendidik dan hasil wawancara peserta didik.

Tingkat analisis bahan ajar pendukung berupa LKPD interaktif berbasis HOTS ini yang diperoleh melalui angket respon pendidik dengan nilai rata-rata 70 dan persentase sebesar 93,3% . dan berada pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik, produk pengembangan berupa LKPD interaktif berbasis HOTS ini menarik dan berada pada kategori “praktis”. Peneliti melakukan beberapa kali uji coba yakni uji coba one by one dan uji coba terbatas untuk mengetahui kekurangan, kelemahan dan kelebihan LKPD yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan lembar kerja interaktif berbasis HOTS pada tema 7 subtema 1 di kelas I sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa Pengembangan lembar kerja interaktif berbasis HOTS pada tema 7 subtema 1 di kelas I sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu analyze (analisis), design (desain), develop (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi).Tingkat validasi produk LKPD interaktif berbasis HOTS telah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator tim ahli. Tingkat kevalidan yang diperoleh dari validator materi dengan rata-rata nilai 58 dengan persentase 96,6% dan masuk ke dalam kategori sangat valid, validator pembelajaran dengan rata-rata nilai 55 dengan persentase 100% dengan kategori sangat valid dan pada validator bahasa yaitu rata-rata nilai 44 dengan persentase 97,8% dan berada pada kategori sangat



valid. Hasil validasi ketiga validator tim ahli dinyatakan bahwa LKPD interaktif berbasis HOTS valid, layak digunakan dan layak untuk diuji cobakan. Tingkat kepraktisan produk LKPD interaktif berbasis HOTS yang diperoleh dari angket respon pendidik dengan rata-rata nilai 70 dan persentase 93,3% berada pada kategori sangat praktis

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abadi, Darsana, & Ningsih. (2018). *Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS*. Mimbar PGSD Undiksha. Vol: 6 No: 3 hal 202-209
- Abd. kadir dkk, (2014), *Pembelajaran Tematik* . Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Susanto, (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Alirmansyah, A., Sholeh, M., & Zulkhi, M. D. (2022). The Influence of Application of Local-wisdom-based Modules toward Peace-loving Characters of Elementary School Students. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(2), 157-170
- Awan, Ali (2015). *Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA Sma Negeri 9 Kota Ambon*. Vol : 1 no: 2 hal : 166-169
- B. Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto, (2013) *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto, (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, T. R., Tegeh, I. M., & Suarjana, I. M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Gusus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*. Mimbar PGSD Undiksha, 5(2), 1– 10.
- Dewi. Tiara Anggia. 2017 *Efektivitas model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahaperta didik pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan*. Jurnal Penelitian e-ISSN 2442-9449 Vol 5 No.1 95-104 p-ISSN 2337-4721
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.



- ELIKA, S. Sofwan, M., Alirmansyah, (2021) *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19*. S1 thesis, UNIVERSITAS JAMBI.
- Evi Susanti, (2010). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Aritmatika Sosial melalui Model Role Playing di Kelas VII B SMP Negeri 2 Sungai Raya*. Pontianak: FKIP UNTAN
- Flaviana Retno Wardani. (2018). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role playing) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Pengelihatan Dan Alat Optik*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno (2014), *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika aditama
- Hikmah Yuni Astuti, (2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran lampung tengah tahun pelajaran 2016/2017*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati (2017), *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Grafika
- Khoirun Ni'mah. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013*
- Republik Indonesia. (2021), *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021, Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta : Presiden Republik Indonesia
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, praktik, dan penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sugihartono, dkk, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar:

Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar

Volume 1 Nomor 1 2022 Hal. 59-71

<https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>

E-ISSN : 2962-8075



-
- Suryono dan Hariyanto, (2014). *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wina, Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zulkhi, M. D., Wardani, R., Oktafia, S. R., Anggraini, W., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). Pemerolehan Bahasa Anak Di Sekolah Dasar. *Repository Unja*.