

Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sdi Rutosoro Di Kabupaten Ngada

Ermelida Yosefa Awe¹, Maria Imelda Ende²
Program Studi PGSD, STKIP Citra Bakti ^{1,2}
ermelindayosefaawe8@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia, (2) Mengetahui kualitas hasil uji produk pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia, (3) untuk mengetahui efektivitas pengembangan LKS elektronik multimedia yang dapat ditunjukkan pada peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas IV di Kabupaten Ngada, pada tema daerah Tempat tinggal. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Instrumen penelitian pengembangan lembar kerja siswa elektronik ini adalah berupa angket yang mengacu pada penilaian Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP). Sedangkan instrument kemampuan kognitif siswa dilakukan dengan Tes hasil belajar. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) Menghasilkan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia dengan hasil uji coba sebagai berikut: (1) hasil Uji coba ahli bahasa rata – rata skor 4,57 ada pada kategori sangat baik, (2) Uji coba ahli konten materi /isi rata – rata skor 4,33 ada pada kategori sangat baik, (3) Uji coba ahli desain pembelajaran rata – rata skor, 4,63 ada pada kategori sangat baik, (4) Uji coba ahli multimedia skor rata – rata ; 4,86 ada pada kategori sangat baik, skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan gambar/ilustrasi. 2) Hasil uji coba Uji siswa sebagai pengguna produk skor rata – rata 4,6 ada pada kategori sangat baik. 3) Efektivitas pengembangan LKS elektronik berbasis multimedia telah memenuhi criteria yang ditunjukkan dari nilai tes pengetahuan rata – rata dari nilai tes pengetahuan rata-rata 82,15 dengan ketuntasan belajar 91,30.

Kata kunci: Lembar kerja siswa elektronik, multimedia, kemampuan kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 1 (dalam Awe, 2014) tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Mencermati pengertian pendidikan di atas, maka pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaannya. Di Indonesia, pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Salah satu sumber belajar dan media pembelajaran yang dirasa dapat membantu proses pembelajaran adalah lembar kerja siswa. Lembar kerja siswa termasuk media cetak hasil pengembangan teknologi. Keberadaan lembar kerja siswa memberi pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran, sehingga penyusunan lembar kerja siswa harus memenuhi berbagai persyaratan. Untuk memenuhi tuntutan di atas sangatlah diperlukan kreatifitas dan kompetensi yang memadai dari seorang guru.

Seiring dengan harapan diatas , kenyataan yang dijumpai saat ini adalah semua guru tidak memiliki inisiatif mengembangkan lembar kerja siswa sendiri. Sekitar 95% guru di Kabupaten Ngada masih menggunakan lembar kerja siswa yang jadi yang terdapat dalam buku tematik yang telah disediakan oleh pemerintah yang merupakan hasil penerbit yang mungkin tidak sesuai dengan lingkungan di mana siswa tersebut belajar. Data tersebut didapat dari observasi awal yang dilakukan di sekolah yang ada di Kabupaten Ngada. Dengan keadaan ini tentunya dapat mempersulit siswa dalam memahami materi yang seharusnya mereka kuasai. Lembar kerja siswa cetak kurang mengedepankan unsur lingkungan budaya lokal masyarakat setempat. Hal ini dikarenakan isi dari lembar kerja siswa cetak yang telah jadi tidak

sesuai dengan budaya daerah tempat tinggal mereka. Ada pula masalah yang ditemukan dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu: (1) siswa cenderung bermain-main dengan temannya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan saat guru mengajukan pertanyaan siswa tidak dapat menjawab sehingga tercermin interaksi dalam kelas itu rendah, (2) kurangnya kerja sama antar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, (3) kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi antara siswa dengan guru.

Lembar kerja siswa cetak kurang mengedepan unsur lingkungan dan budaya masyarakat setempat. Padahal unsur budaya lokal ini sangat penting untuk dimasukkan dalam proses pembelajaran. Siswa usia sekolah dasar akan lebih memahami dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru apabila guru dalam menyusun pertanyaan dengan mengambil contoh konkrit yang sesuai dengan budaya daerah tempat tinggal mereka. Kondisi inilah yang mengharuskan guru mengembangkan lembar kerja siswa yang sesuai dengan konten budaya lokal daerah tempat tinggal siswa.

Hal di atas senada dengan pendapat Mulyasa (2015: 25) bahwa dalam mengembangkan fasilitas dan sumber belajar, guru disamping harus mampu membuat sendiri alat pembelajaran dan alat peraga, juga harus berinisiatif mendayagunakan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang lebih konkrit. Pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar, misalnya memanfaatkan batu-batuan, tanah, tumbuh-tumbuhan, keadaan alam, pasar, kondisi sosial, ekonomi, dan kehidupan budaya dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai.

Sebelum mengembangkan lembar kerja siswa yang sesuai dengan konten budaya lokal, guru perlu melakukan analisis kepada kebutuhan unsur-unsur budaya lokal yang sesuai dengan materi ajar sehingga unsur budaya lokal yang diintegrasikan dengan lembar kerja siswa memiliki hubungan yang signifikan. Setelah menganalisis unsur-unsur budaya lokal selanjutnya guru menyusun lembar kerja siswa sendiri yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tentunya lembar kerja siswa tersebut dinilai mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Lembar kerja siswa yang dinilai mampu meningkatkan semangat dan kemampuan kognitif siswa adalah lembar kerja siswa elektronik. Lembar kerja siswa elektronik adalah lembar kerja siswa yang mampu menarik perhatian siswa dalam menyelesaikan tugasnya karena didalamnya itu terdapat unsur suara dan gambar. Lembar kerja siswa elektronik merupakan suatu lembar kerja siswa yang didalamnya terdapat ringkasan materi, soal-soal dan petunjuk- petunjuk pelaksanaan tugas yang memuat unsur teks, audio dan audio visual yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara terarah. Lembar kerja siswa elektronik merupakan lembar kerja siswa yang didalamnya terdapat ringkasan materi, soal-soal dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang dikerjakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia.

Istilah multimedia sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Multimedia berarti beberapa media yang mencakup dalam media seperti video, audio, gambar, dan grafis lainnya. Belajar dengan bantuan multimedia dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Multimedia yang dimaksud juga sering diidentik dengan komputer, internet, dan pembelajaran yang berbasis komputer (Abdillah, 2010).

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai merambah dunia pendidikan. Dalam kurikulum 2013 guru diwajibkan untuk mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Permendiknas Nomor 16 Tahun 2017 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat empat kompetensi yang harus dikuasai oleh guru, dua diantaranya adalah kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik meliputi pemanfaatan TIK untuk kepentingan pengolahan pembelajaran, dan kompetensi profesional meliputi pemanfaatan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan keprofesian berkelanjutan. Kedua kompetensi ini menjadi landasan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dan merupakan suatu yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Namun kenyataannya di lapangan, pembelajaran yang terjadi di Kabupaten Ngada masih bersifat tradisional. Sarana dan prasarana yang disediakan masih sangat minim. Keterbatasan inilah yang membuat guru menjadikan lembar kerja siswa cetak

sebagai satu-satunya media dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga belum memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pengantar sebagaimana diisyaratkan dalam kurikulum 2013.

Materi yang diajarkan pada kurikulum 2013 yaitu secara tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang di rancang berdasarkan tema-tema tertentu dalam pembahasan temanya yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran (Trianto, 2010: 78). Effendi (2009: 192) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Oleh sebab itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Salah satu dari pembelajaran tematik adalah bersifat fleksibel yang artinya guru dapat mengaitkan bahan ajar dari yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan nyata peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.

Elvianti (dalam Riwu, 2017) menyebutkan bahwa budaya adalah sesuatu yang dekat dengan lingkungan peserta didik, sehingga diharapkan akan menjadi pendorong dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pentingnya pendidikan tentang budaya lokal yang diterapkan dalam pembelajaran dan dituangkan dalam lembar kerja siswa tersebut juga dipicu atas penanaman nilai-nilai kearifan lokal. Pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi sebuah media bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi mereka ke dalam bentuk prinsip-prinsip yang kreatif tentang alam. Dengan demikian, melalui pembelajaran berbasis budaya, siswa bukan sekedar meniru dan atau menerima saja informasi yang disampaikan, tetapi siswa menciptakan makna dan pemahaman dari informasi yang diperolehnya. Demikian juga, pembelajaran berbasis budaya bukan sekedar mentransfer atau menyampaikan budaya, tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi, dan kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi subyek yang dipelajarinya.

Unsur budaya lokal ini cocok dimasukkan ke dalam lembar kerja siswa, khususnya siswa di sekolah dasar. Namun, lembar kerja siswa yang sekarang digunakan di sekolah-sekolah masih menggunakan lembar kerja siswa cetak yang

disediakan oleh pemerintah yang mungkin kurang mengedepankan unsur budaya lokal masyarakat setempat. Lembar kerja siswa cetak ini juga dinilai kurang menarik dan membuat siswa mudah jenuh dalam mengerjakannya. Guru perlu menyusun lembar kerja siswa yang lebih menarik dan bersifat kontekstual. Lembar kerja siswa yang cocok digunakan agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja siswa elektronik, karena lembar kerja siswa elektronik ini memuat unsur teks, audio dan video (multimedia). Pemanfaatan lembar kerja siswa elektronik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk menghasilkan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia pada tema daerah tempat tinggalku yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di Kabupaten Ngada. 2) Untuk mengetahui kualitas hasil uji produk pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia pada tema daerah tempat tinggalku yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di Kabupaten Ngada. 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan lembar kerja siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE Anglada (dalam Riwu 2018). Model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima langkah antara lain, (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).

Tempat pelaksanaan penelitian adalah SDI Rutosoro kabupaten Ngada. Penelitian dilaksanakan pada semester Genap tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan mulai dari minggu pertama Bulan Maret 2019 hingga minggu pertama Bulan April 2019. Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini antara lain: (1) ahli, konten/materi, (2) ahli multimedia, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa, (3) siswa sekolah dasar kelas IV sebagai calon pengguna produk, serta Siswa dan guru berperan dalam memperoleh data efektivitas lembar kerja siswa Elektronik berbasis

multimedia. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini terdiri dari 23 orang siswa kelas IV SDI Rutosoro.

Produk yang dihasilkan berupa lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV. Uji coba produk ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket yang telah disusun. Instrumen yang berupa angket dinilai oleh ahli konten/materi pada kelayakan isi, ahli multimedia pada kelayakan kegrafikan, ahli desain pada kelayakan desain pengembangan lembar kerja siswa, ahli bahasa pada kesesuaian penggunaan bahasa dan siswa sebagai calon pengguna produk pada kelayakan penggunaan dan efektivitas produk untuk peningkatan kemampuan kognitif dilakukan tes objektif dengan soal berjumlah 35 butir.

Data yang telah terkumpul diolah secara deskriptif kuantitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat nilai kepraktisan lembar kerja siswa elektronik berbasis multimedia. Analisis data validitas dan efektivitas dilakukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kuantitas dengan kategori skala 5 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.

Kriteria penggolongan kualitas produk pengembangan

Kriteria kualifikasi	Rentang Kategori
$P \geq Mi + 1,5 Sdi$	$P \geq 4,0$ Sangat baik
$Mi + 0,5 SDi \leq P < Mi + 1,5 Sdi$	$3,3 \leq P < 4,0$ Baik
$Mi - 0,5 SDi \leq P < Mi + 0,5 Sdi$	$2,7 \leq P < 3,3$ Cukup baik
$Mi - 1,5 SDi \leq P < Mi - 0,5 Sdi$	$2,0 \leq P < 2,7$ Kurang baik
$P < Mi - 1,5 Sdi$	$P < 2,0$ Sangat kurang baik

Produk yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas baik, jika minimal kriteria validitas yang dicapai adalah $3,3 \leq P < 4,0$. Efektivitas perangkat pembelajaran dapat dilihat dari skor tes pengetahuan siswa. Tes pengetahuan berupa tes objektif dengan jumlah 35 butir soal, yang telah dinyatakan valid berdasarkan estimasi ahli dan uji lapangan dan reliabel berdasarkan uji lapangan dengan tingkat reliabilitas 0,89. Perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila skor tes pengetahuan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh peneliti yaitu 75. Untuk mengetahui efektivitas lembar kerja

siswa elektronik berbasis multimedia dilakukan analisis statistik dengan uji t. Jika analisis hasil belajar dan Nilai Kompetensi didapat $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka LKS Elektronik bermuatan multimedia dikatakan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berupa produk lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia yang valid, praktis, dan efektif.

- 1) Hasil uji coba produk adalah sebagai berikut: (1) Hasil uji coba ahli bahasa rata – rata skor 4,57 ada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Dari hasil tersebut, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik berdasarkan uji coba ahli bahasa ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek ketepatan penggunaan kaidah bahasa (tanda baca, penggunaan huruf kapital, penggunaan kata sambung, kata penghubung, dan kata depan). (2) Uji coba ahli konten materi /isi rata – rata skor 4,33 ada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Ahli konten yang adalah guru kelas IV SDI Rutosoro. Dari hasil tersebut, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. (3) Uji coba ahli desain pembelajaran rata – rata skor, 4,63 ada pada kategori sangat baik. Uji coba ahli desain pembelajaran dilakukan dosen STKIP Citra Bakti Ngada dengan pendidikan terakhir S3 teknologi pembelajaran. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Dari hasil yang diperoleh, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kesesuaian jenis dan ukuran huruf.
 - (4) Uji coba ahli multimedia skor rata – rata ; 4,86 ada pada kategori sangat baik, skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan gambar/ilustrasi.
- 2) Hasil uji coba Uji siswa sebagai pengguna produk skor rata – rata 4,6 ada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Dari data yang diperoleh, dapat dikategorikan bahwa kualitas

lembar kerja siswa elektronik berdasarkan tanggapan siswa ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan kover.

3) Efektivitas pengembangan LKS elektronik berbasis multimedia

Efektivitas lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia dapat dilihat dari skor tes pengetahuan. Tes pengetahuan berupa tes objektif dengan jumlah 35 butir soal, yang telah dinyatakan valid berdasarkan estimasi ahli dan uji lapangan dan reliabel berdasarkan uji lapangan dengan tingkat reliabilitas 0,89. Efektivitas pengembangan LKS Elektronik bermuatan multimedia telah memenuhi kriteria yang ditunjukkan dari nilai tes pengetahuan rata-rata 82,15 dengan ketuntasan belajar 91,30

Keefektivan LKS Elektronik bermuatan multi media ditunjukkan oleh nilai tes pengetahuan siswa, Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini

Tabel 2.

Hasil Analisis nilai pengetahuan

Aspek	Nilai	Analisis statistic		Kriteria
		T tabel	T hitung	
Pengetahuan	82,15	4,360	1,717	Efektif

Pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa LKS Elektronik bermuatan multimedia telah memenuhi kualitas evektivitas yaitu telah tercapainya KKM pada ranah kognitif. Uji T mendapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Pembahasan

Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia ini tersusun dalam enam bagian utama yaitu : (1) panduan penggunaan lembar kerja siswa, (2) jaringan tema, (3) Apa saja yang dipelajari pada tiap sub tema, (4) pemetaan indikator pembelajaran, (5) kegiatan pembelajaran, (6) soal-soal yang akan dikerjakan siswa serta petunjuk bagi siswa dalam menyelesaikan soal

Hasil yang diperoleh dari hasil uji coba produk dari setiap ahli dan siswa sebagai pengguna produk mendapat kriteria sangat baik, namun terdapat saran atau masukan dari para ahli dan siswa agar peneliti merevisi kembali produk yang dikembangkan agar bisa menghasilkan yang baik dan layak untuk digunakan.

Masukan yang diberikan oleh para ahli dan siswa sebagai pengguna produk diantaranya adalah video itu pada latar yang diambil oleh peneliti harus diganti dan Volume suara pada video harus dibesarkan lagi, sedangkan ukuran huruf pada produk yang dikembangkan harus lebih besar agar mudah dibaca dan gambar pada produk harus dibesarkan lagi agar dapat menarik perhatian bagi orang yang menggunakannya. Semua masukan yang diberikan oleh para ahli maupun siswa telah direvisi sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan oleh para pengguna produk tersebut.

Selain layak untuk digunakan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini, sudah sesuai dengan definisi yang diberikan oleh ahli. Lembar kerja siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kerja siswa memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Trianto, 2009:222). Sedangkan Belawati (dalam Prastowo, 2012: 204), menyatakan lembar kerja siswa adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Berdasarkan respon siswa terhadap lembar kerja siswa elektronik yang dikembangkan ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Haqsari (2014) yaitu Pengembangan dan Analisis lembar kerja siswa elektronik berbasis multimedia pada materi mengoperasikan software spreadsheet yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil uji coba lembar kerja siswa elektronik oleh siswa sebagai pengguna produk ada pada kategori sangat baik. Aspek tertinggi ada pada video mendukung pemahaman materi. Lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia (teks, gambar, dan video) ini dapat mendukung pemahaman siswa dalam menjawab soal-soal dalam lembar kerja siswa tersebut. Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh (Dinam dkk, 2015), bahwa lembar kerja siswa interaktif (teks, audio, gambar dan video) mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa untuk matakuliah multimedia.

Dalam pengembangan lembar kerja siswa, digunakan lembar kerja siswa elektronik untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi karena materi yang terdapat di dalam lembar kerja siswa elektronik ini adalah materi yang berbasis budaya lokal artinya lembar kerja siswa tersebut bersifat kontekstual, sehingga dapat mempermudah siswa dalam menjawab soal-soal yang terdapat dalam lembar kerja siswa elektronik yang dikembangkan.

Pengembangan aktivitas pembelajaran berbasis nilai budaya lokal memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan literasi siswa berbasis kompetensi (Wahyudin, 2015). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik Sekolah Dasar berbasis budaya lokal masyarakat flores berdasarkan hasil uji coba ada pada kategori sangat baik (Laksana dan Widiastika, 2017). Integrasi nilai budaya lokal dalam pengembangan kurikulum seperti membuat tujuan belajar, merancang bahan belajar, menentukan strategi pembelajaran, media belajar, dan evaluasi pembelajaran adalah penting dilakukan untuk kualitas pembelajaran (Northcote, dkk., 2014: 34).

Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) Menghasilkan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multi media dengan hasil uji coba sebagai berikut: (1) hasil Uji coba ahli bahasa rata – rata skor 4,57 ada pada kategori sangat baik, (2) Uji coba ahli konten materi /isi rata – rata skor 4,33 ada pada kategori sangat baik, (3) Uji coba ahli desain pembelajaran rata – rata skor, 4,63 ada pada kategori sangat baik, (4) Uji coba ahli multimedia skor rata – rata ; 4,86 ada pada kategori sangat baik, skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan gambar/ilustrasi. 2) Hasil uji coba Uji siswa sebagai pengguna produk skor rata – rata 4, 6 ada pada kategori sangat baik. 3) Efektivitas pengembangan LKS elektronik berbasis multimedia telah memenuhi criteria yang ditunjukkan dari nilai tes pengetahuan rata – rata dari nilai tes pengetahuan rata-rata 82,15 dengan ketuntasan belajar 91,30

Hal ini menunjukkan bahwa LKS Elektronik multimedia bermuatan multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Ngada.

Duncan (2014) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa pengalaman awal menjadi dasar dalam melaksanakan pembelajaran. Guru dengan budaya yang berbeda dengan siswa, lebih sulit dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan konteks budaya. Temuan lain juga diungkapkan oleh Laksana (2015), bahwa pembelajaran IPA dengan bantuan media terutama media berbasis budaya lokal memperlihatkan hasil yang memuaskan. Aktivitas belajar meningkat yang disertai dengan penguatan pemahaman konsep IPA siswa. Dengan demikian kajian budaya lokal harus terintegrasi dalam bahan pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut. **Pertama** Hasil uji coba produk adalah sebagai berikut: (1) Hasil uji coba ahli bahasa rata – rata skor 4,57 ada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Dari hasil tersebut, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik berdasarkan uji coba ahli bahasa ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek ketepatan penggunaan kaidah bahasa (tanda baca, penggunaan huruf kapital, penggunaan kata sambung, kata penghubung, dan kata depan). (2) Uji coba ahli konten materi /isi rata – rata skor 4,33 ada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Ahli konten adalah guru kelas IV SDI Rutosoro dan Guru. Dari hasil tersebut, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. (3) Uji coba ahli desain pembelajaran rata – rata skor, 4,63 ada pada kategori sangat baik. Uji coba ahli desain pembelajaran dilakukan dosen STKIP Citra Bakti Ngada dengan pendidikan terakhir S3 teknologi pembelajaran. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Dari hasil yang diperoleh, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kesesuaian jenis dan ukuran huruf. (4) Uji coba ahli multimedia skor rata – rata ; 4,86 ada pada kategori sangat baik, skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan gambar/ilustrasi. **Kedua** ; Hasil uji coba Uji siswa sebagai

pengguna produk skor rata – rata 4, 6 ada pada kategori sangat baik. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisisioner. Dari data yang diperoleh, dapat dikategorikan bahwa kualitas lembar kerja siswa elektronik berdasarkan tanggapan siswa ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan kover. **Ketiga** ; Efektivitas pengembangan LKS elektronik berbasis multimedia Efektivitas lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia dapat dilihat dari skor tes pengetahuan. Tes pengetahuan berupa tes objektif dengan jumlah 35 butir soal, yang telah dinyatakan valid berdasarkan estimasi ahli dan uji lapangan dan reliabel berdasarkan uji lapangan dengan tingkat reliabilitas 0, 89. Efektivitas pengembangan LKS Elektronik bermuatan multimedia telah memenuhi kriteria yang ditunjukkan dari nilai tes pengetahuan rata-rata 90 dengan ketuntasan belajar 91,30

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A.N. (2010). Konsep Bahan Ajar Elektronik dan Ciri/Karakteristik Bahan Ajar Elektronik. <https://sites.google.com>elearningtp2010>. Diakses 19 Maret 2019.
- Awe, Ermelinda Yosefa. (2014). Hubungan Antara Kualifikasi Akademik, Kompetensi, Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. <https://ejournal.undiksa.ac.id/index.php/JET/articel/view/12859/8127>. Di akses tanggal 22 Juli 2019
- Duncan, M. (2014). How the Cultural Contexts of Urban Teaching Affect Novice Science Educators: Implications for School Leaders. *International Journal of Educational Leadership Preparation*, 9 (1), 1-17
- Effendi. (2009). *Desain dan Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Haqsari, Rizqi. (2014). Pengembangan dan Analisis Lembar Kerja Siswa Elektronik Berbasis Muktimedia Pada Materi Mengoperasikan *Software Spreadsheet*. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri. <http://www.infokripsi.net/publication/10520244038.pdf>. Diakses tanggal 1 Mei 2019
- Mulyasa, H.E. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Northcote, M., Kilgour, P., Reynaud, D., & Fitzsimmons, P. (2014). Engaging in Dee Cultural Learning through the Intersection of Multiple Contexts. *Australian Journal of Teacher Education*. 39 (10), 47-63

Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

_____ (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Prees

Riwu, Imelda Uma, Laksana DNL dan Dhiu, Konstantinus Dua. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal Of Education 2(2)*, 56-64

Trianto. (2010). *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: CV Pustaka Cendekia Utama.