

Pengembangan E-LKS Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model ADDIE di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang

Asih Rosnaningsih, Elsa Ardelia, Tia Anggestin

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Tangerang

Kota Tangerang, Indonesia

E-mail: asihrosna@gmail.com, elsa.ardelia@umt.ac.id, tia.anggestin86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk E-LKS Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang. Penelitian ini merupakan Jenis Penelitian Research and Development (R&D) dengan kerangka pengembangan model ADDIE. Subjek penelitian adalah guru SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah uji kelayakan oleh pakar ahli dan angket. Berdasarkan hasil angket diperoleh skor 87,28% sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKS Interaktif berbasis Multimedia ini “sangat baik” untuk meningkatkan kreativitas guru di SDN Karawaci 4 Kota Tangerang khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris .

Kata Kunci: E-LKS Interaktif, Kreativitas Guru, Pembelajaran Bahasa Inggris

ABSTRACT

This study aims to develop

This research used Research and Development (R&D) research with the ADDIE model development framework. The research subjects were Teachers of SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang. The research instruments used was a feasibility test by Experts and Questionnaire. Based on the results of the questionnaire obtained a score of 87.28% so it can be concluded that the Multimedia-based Interactive E-LKS is "very good" for increasing the creativity of Teachers at SDN Karawaci 4 Kota Tangerang, especially in English Lesson.

Keywords: *Interactive E-LKS, Teacher Creativity, English Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya paling efektif yang dilakukan secara sadar untuk mengatasi kendala keterbatasan kemampuan sehingga setiap individu siap berpartisipasi

dalam proses mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional. Melalui pendidikan selain dapat diberikan bekal pengetahuan, kemampuan dan sikap, juga dapat dikembangkan berbagai kemampuan yang dibutuhkan oleh setiap individu. Sebab itu,

pendidikan mampu dijadikan media penting untuk menyukseskan pembangunan nasional (Ali, 2009).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (8), yang dimaksud jenjang pendidikan adalah tahapan yang ditetapkan berdasarkan level perkembangan Peserta Didik. Selain itu, tahapan ini juga dibagi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang akan dikembangkan secara menyeluruh.

Pendidikan di Sekolah Dasar adalah pendidikan yang memberikan konsep pengetahuan dan keterampilan dasar, menumbuhkan sikap dasar yang dibutuhkan dalam bermasyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan yang berikutnya. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi Kurikulum Pendidikan Dasar adalah memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Bahasa Inggris adalah salah pembelajaran yang termasuk ke dalam muatan lokal wajib untuk seluruh peserta didik di Sekolah Dasar dengan alokasi waktu pembelajaran yang disediakan adalah

2x35 menit jam pelajaran dalam satu pekan.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa skala Internasional yang sangat sering digunakan dalam berkomunikasi. Sistem pendidikan pun harus mulai melakukan penyesuaian dimana pembelajaran Bahasa Inggris menjadi hal yang harus diberlakukan sejak dini yaitu sejak di Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki empat macam keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*Listening Skill*), keterampilan berbicara (*Speaking Skill*), keterampilan membaca (*Reading Skill*), dan keterampilan menulis (*Writing Skill*). Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan komponen pelengkap dan pendukung salah satunya adalah bahan ajar. Mengacu pada keputusan pemerintah melalui Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 untuk dilakukannya pembelajaran daring sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh, bahan ajar yang dirasa efektif

untuk digunakan adalah bahan ajar yang berbasis teknologi Elektronik berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Karawaci Baru 4 Kecamatan Karawaci Kota Tangerang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selama ini masih bersifat Konvensional. Guru masih menggunakan Buku atau LKS cetak yang harus diambil dan dikumpulkan kembali ke sekolah secara bertahap. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar pendukung lainnya. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi berbagai prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi guru serta siswa dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan E-LKS Interaktif Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kreativitas guru, meningkatkan kemampuan berfikir siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan pun. E-LKS ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif

belajar walaupun pembelajaran dilakukan secara daring dengan penyampaian materi pembelajaran yang disusun secara interaktif dan terintegrasi mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi. Hal ini sangatlah diperlukan untuk membantu siswa memahami pembelajaran. Selain itu, E-LKS Interaktif Berbasis Multimedia ini mampu meningkatkan kemampuan guru maupun peserta didik dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang pesat.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). R&D adalah suatu proses atau tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan (Haryati, 2012). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan prosedur yaitu Analysis (analisis), Design

(perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan) dan Evaluation (evaluasi) (Kurniawan, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Uji keabsahan data pada penelitian ini yakni pengamatan lebih lanjut terhadap data yang sudah terkumpul. Pada penelitian ini, pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara Uji Pakar terhadap Ahli media, Dosen Pengampu Mata Kuliah Bahasa Inggris dan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk melakukan penyesuaian materi dengan produk yang dikembangkan.

3. LANDASAN TEORI

Elektronik Lembar Kerja Siswa (e-LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah bahan ajar yang telah dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat dengan mudah mempelajari materi ajar tersebut secara aktif dan individual. Dalam LKS, peserta didik akan memperoleh rangkaian materi,

rangkuman, dan penugasan yang berkaitan dengan materi, serta menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan (Rivai dan sagala, 2016).

Adapun Unsur-Unsur Utama LKS menurut (Fay, 1967) yaitu : (1) Judul, (2) Petunjuk Belajar, (3) Kompetensi Dasar atau Materi Pokok, (4) Informasi Pelengkap, (5) Tugas, Praktikum atau Langkah Kerja dan (6) Evaluasi. Namun apabila dilihat dari segi formatnya LKS memiliki delapan unsur, yakni judul, kompetensi dasar, waktu, alat/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, prosedur kerja, tugas dan juga laporan yang harus dikerjakan.

Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah gabungan dari seni, teks, suara, gambar, video dan animasi yang disampaikan menggunakan komputer dan disampaikan secara interaktif. Hal ini sesuai dengan (Diah & Nita, 2018) yang menjelaskan multimedia ialah suatu kegiatan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan beberapa tools seperti audio, teks, grafik, gambar bergerak (video dan animasi) yang memungkinkan

penggunanya untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berkreasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan E-LKS ini dapat dijabarkan dalam lima Langkah pengembangan ADDIE, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penyebaran angket kebutuhan awal dan karakteristik siswa bahwa bahan ajar di kelas II SDN Karawaci Baru Kota Tangerang kurang sesuai dengan kondisi pandemik saat ini yang seharusnya pembelajaran dilakukan secara daring. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada minat belajar siswa. Selain itu, kemampuan siswa dalam berfikir ke ranah kreatif masih kurang sehingga siswa kesulitan mengkonstruksi pengetahuan yang masih bersifat abstrak namun siswa menyatakan lebih mudah mengingat hal-hal yang dapat didengar, dilihat, dan dikerjakan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKS Interaktif berbasis Multimedia. Sebab dengan

terciptanya bahan ajar yang bervariasi yakni E-LKS, maka akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, kreativitas guru meningkat dan siswa dapat belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan proses menyusun desain awal dengan membuat *flowchart* yang kemudian dikembangkan lagi menjadi kerangka *storyboard*. Pada tahap desain ini juga dilakukan evaluasi terhadap desain dan isi produk dengan tujuan perbaikan (revisi) terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Desain Halaman Awal E-LKS

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini E-LKS Interaktif berbasis Multimedia dibuat dengan menggunakan Google Slides yang kemudian dilakukan uji validasi oleh tim ahli (*Expert*) yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi tim ahli dilakukan oleh dosen pendidikan Bahasa Inggris Universitas

Muhammadiyah Tangerang dilanjutkan penilaian guru oleh guru bidang studi Bahasa Inggris di SDN Karawaci Baru 4. Saran dan komentar yang didapat dari tim ahli dan guru kemudian digunakan untuk perbaikan E-LKS Interaktif berbasis Multimedia. Validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah sebanyak dua kali dengan *score* akhir 80 atau diklasifikasikan “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media terdapat beberapa saran yang diberikan salah satunya tambahan Aplikasi yang digunakan. Validasi dari ahli materi sebanyak dua kali dengan penilaian akhir 80 atau diklasifikasikan “sangat baik”. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terdapat satu saran yang diberikan yaitu menambahkan gambar atau ilustrasi yang menarik dan cocok untuk anak pada tahapan sekolah dasar sesuai dengan materi. Penilaian guru dilakukan diperoleh skor 85 atau diklasifikasikan sangat baik. Berdasarkan penilaian oleh guru bidang studi tidak memberikan instruksi atau saran apapun karena dirasa cukup.

4. Implementasi (*Implementation*)

E-LKS Interaktif berbasis Multimedia yang telah disempurnakan telah diperbaiki dengan memperhatikan catatan, saran serta komentar dari validasi ahli media dan ahli materi serta juga dinilai dan ditanggapi oleh guru hingga didapatkan produk akhir yang siap dilakukan ujicoba. Uji coba dilakukan hanya pada kelompok kecil, Untuk mengetahui respon guru & peserta didik terhadap E-LKS Interaktif berbasis Multimedia yang dikembangkan dilakukan penyebaran angket untuk respon Guru & Peserta Didik.



Gambar 3. Implementasi E-LKS kepada Siswa SD

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat seberapa efektif E-LKS Interaktif berbasis Multimedia yang dibuat. Evaluasi dapat dilakukan di setiap proses atau tahapan

pengembangan. Evaluasi akhir yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan E-LKS Interaktif berbasis Multimedia yang sebelumnya telah dinyatakan layak oleh tim ahli materi dan media (*Expert*). Hasil analisis data angket tanggapan responden, sebagian besar guru & siswa menyukai dan tertarik pada E-LKS Interaktif berbasis Multimedia untuk materi Number di SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang dengan memberikan respon yang Sangat Baik. Kesesuaian E-LKS dengan kondisi pandemik atau pembelajaran daring, Kreativitas guru yang meningkat, karakter peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin yang disajikan mampu membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari materi dan dapat menjadi lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Data angket yang diisi lalu dilakukan proses analisis. Nilai yang telah didapatkan selanjutnya dapat diklasifikasikan menggunakan jumlah nilai keseluruhan untuk melihat kesesuaian dan kemenarikan E-LKS dalam pembelajaran sehingga mampu membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi Number. Angket

Kebutuhan dilakukan guna terkumpulnya data analisis kebutuhan, karakteristik siswa, analisis tujuan, analisis materi serta teknologi. Analisis data untuk angket kebutuhan dilakukan dengan menetapkan *rating scale* melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Nilai Pengumpulan Data}}{\text{Nilai Total}} \times 100\%$$

Ket. P: Angka Persentase

Angket Validasi Media

Penentuan klasifikasi validasi oleh ahli media didasarkan pada jumlah penilaian dari 15 butir pernyataan angket validasi media. Berikut ini hasil data validasi oleh ahli media:

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Bahan Ajar

Validasi Ahli Bahan Ajar	Jumlah Skor	Kategori
Tahap I	75	Baik
Tahap II	85	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa E-LKS untuk materi Number pada validasi tahap “Baik” dengan jumlah penilaian 75. Pada validasi tahap II didapat jumlah penilaian 85 tanpa revisi perbaikan. Sehingga diperoleh skor total 80 pada kategori “sangat baik”.

Angket Validasi Materi

Penentuan klasifikasi validasi oleh ahli materi didasarkan pada jumlah penilaian dari 15 butir pernyataan angket validasi materi. Berikut ini hasil data validasi oleh ahli materi:

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi

Validasi Ahli Bahan Ajar	Jumlah Skor	Kategori
Tahap I	75	Baik
Tahap II	85	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa E-LKS Interaktif Berbasis Multimedia untuk materi Number pada validasi tahap I dikategorikan “baik” dengan jumlah penilaian 75 dengan revisi sedikit untuk menambah sedikit Ilustrasi. Pada validasi tahap II jumlah penilaian 85. Maka diperoleh skor total 80 dan dikategorikan “sangat baik”.

Angket Penilaian Guru

Dari hasil penilaian guru menunjukkan bahwa E-LKS Interaktif berbasis Multimedia untuk materi Number ini dikategorikan “sangat baik” dengan jumlah penilaian sebesar 85. Angket Respon Siswa Dari hasil angket respon siswa diperoleh jumlah penilaian seluruh responden (15

orang) untuk seluruh butir (15 butir) adalah 982 Persentase respon siswa:

$$K = \frac{982}{5 \times 15 \times 15} \times 100\% = 87,28\%$$

Apabila nilai 87,28% diinterpretasikan, maka termasuk kriteria “sangat baik” karena termasuk dalam kelas 81%-100%.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKS ini dikembangkan dengan kerangka ADDIE dengan tahapan; (1) Analisis meliputi kendala yang dihadapi sekolah yaitu LKS yang tersedia tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran di masa pandemik bahkan kurang meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam ranah kreatif, pada analisis karakter siswa diketahui minat siswa kurang terhadap pembelajaran Number, namun siswa sangat menyukai pembelajaran berbasis audio visual; (2) Desain terdiri dari spesifikasi media yang digunakan, struktur materi, pembuatan *flowchart* dan *storyboard* (3) Pengembangan meliputi pembuatan produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi,

dan penilaian guru yang masing-masing diperoleh skor 80 (sangat baik), 80 (sangat baik), 85 (sangat baik); (4) Implementasi meliputi uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas II SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang, (5) Evaluasi. Hasil dari angket respon siswa kelas II SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang bahwa E-LKS ini diperoleh skor 87,28% sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKS Interaktif berbasis Multimedia yang telah dikembangkan dalam kategori “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional. In *Jakarta : Grasindo* (p. 140).
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan education research methodology. *STIT Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan*, 1, 3.
- Bintari Kartika Sari. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan ,”* 94–96, 87–102. http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL_Bintari_Kartika_Sari.pdf
- Diah, I., & Nita, S. (2018). Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Fay, D. L. (1967). Unsur-Unsur Bahan Ajar LKS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 8–27.
- Ghifar, R., Yusuf, A. E., Sumardi, S., & Wulandari, F. (2019). Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah Dan Iklim Organisasi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 790–799. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1328>

- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Henry Januar Saputra, N. I. F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 62–74.
- Kurniawan. (2017). Pengembangan E-Lks Berbasis Metakognisi Menggunakan 3D Pageflip Pada Materi Struktur Atom Dan Sistem Periodik Unsur Di Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Muaro Jambi. *Unja*, 87(1,2), 149–200.
- OKTAVIAN, D. (2018). Sampel. *Jurnal Novum*, 1(1), 19–29.
- Pratama, a D. (2017). Peran Orang Tua dan Keteladanan Guru Dalam Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa SMA Negeri 1 Wiradesa Tahun Ajaran 2016/2017. *Metode Penelitian*, 1, 22–40.
- Rivai dan sagala, 2016:274. (2016). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 2004, 6–25.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>