

Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial

Iis Sulastr¹, Nurlaela Mahardika², Putri Sugiarti³, Yayan Sudrajat⁴

^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI

Email Korespondensi : ¹⁾ Sugiartiputri15@gmail.com

SEJARAH ARTIKEL

Diterima : 02.08.2023

Direvisi : 12.09.2023

Terbit : 31 Oktobwe 2023

KATA KUNCI

LKPD Interactive

Wizer.me

IPS

Social Interaction

Abstrak

The purpose of this article is to analyze the use of Interactive Student Worksheets using the wizer.me platform on Social Interaction material. The data collection in this study resulted in 43rd students being the sample in the study. They were given learning by using the Interactive Student Worksheet with the wizer.me application and at the end of the lesson they were given a test. In addition, to students who completed this material was 33 of the 43 students who were used as respondents. As well as the effectiveness of using the Interactive Student worksheets with the wizer.me application, it has a completeness percentage of 76.74% so that completeness is in good criteria.

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi sangat berdampak bagi seluruh aspek kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi, kehidupan manusia dipermudah dalam berbagai urusan, diantaranya memberikan kemudahan dalam pencarian informasi atau berita, memudahkan manusia disaat melakukan transaksi jual-beli dan memudahkan manusia untuk saling berkomunikasi meskipun dalam jarak yang jauh. Terlebih pada perkembangan teknologi digital, perkembangan teknologi digital saat ini membawa banyak dampak positif bagi kehidupan manusia diantaranya dalam bidang periklanan, televisi, transportasi, pendidikan, komunikasi, dan media.

Perkembangan teknologi digital pada dunia pendidikan tentu akan membawa pengaruh secara langsung terhadap peserta didik, guru, dan seluruh stake holder di sekolah. Proses pembelajaran di dalam kelas juga menjadi hal yang akan berpengaruh secara langsung dengan berkembangnya teknologi digital yang sangat pesat. Sehingga, seorang guru sebagai fasilitator harus terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi digital untuk medesain pembelajaran yang kreatif agar tercapainya peserta didik yang turut aktif, berpikir kritis, dan cakap teknologi. Senada dengan itu Sapriya (2006: 7) mengemukakan IPS adalah perpaduan sejumlah cabang atau rumpun ilmu sosial dan ilmu lainnya yang memenuhi prinsip pendidikan dan didaktif dalam satuan pendidikan. Sedangkan Susanto (2013: 137) mengatakan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang disusun secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu komponen yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. LKPD dibentuk oleh guru untuk mengukur tingkat pemahaman pembelajar pada suatu materi pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, LKPD dikemas dalam bentuk yang menarik dan dapat digunakan secara interaktif sehingga pembelajar dapat memahami materi yang diajarkan dengan mudah dan cepat. Lembar kerja interaktif dibuat agar tetap ada interaksi antara guru dan pembelajar dalam mengerjakan lembar kerja tersebut dan melatih peserta didik untuk berpikir kritis. Oleh karena itu agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, pendidik perlu menggunakan lembar kerja yang interaktif dan inovatif. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin menganalisis hasil belajar dalam penggunaan

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan aplikasi *wizer.me* pada materi Interaksi Sosial.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk membuat gambar tentang suatu keadaan secara objektif menggunakan angka, pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dan hasilnya. Metode deskriptif ini digunakan dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan aplikasi *wizer.me* pada materi Interaksi Sosial dan mendeskripsikan atau menggambarkan hasil pengamatan yang didapatkan dari data nilai yang dikumpulkan diakhir materi setelah penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi *wizer.me*. Sehingga, variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi *wizer.me*.

Populasi dalam penelitian ini adalah pembelajar kelas VII SMP IT Almaka yang terdiri dari 3 rombongan belajar dengan jumlah 64 siswa. Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu 43 pembelajar dari kelas VII SMP IT Almaka. Teknik pengumpulan data dengan teknik dokumentasi dengan alat pengumpul datanya berupa dokumentasi terkait hasil ulangan harian materi interaksi sosial. Pengumpulan data pada penelitian ini menjadikan 43 pembelajar menjadi sampel pada penelitian ini yang kemudian seluruh sampel yang akan diteliti diberikan pembelajaran dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan aplikasi *wizer.me* dan diakhir pembelajaran diberikan tes yang hasilnya digunakan untuk menganalisis hasil belajar setelah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan aplikasi *wizer.me* tersebut. Sehingga data yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah data nilai pembelajar.

Hasil dan Analisis

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif dengan aplikasi *wizer.me* pada penelitian ini terdiri dari 2 bagian yaitu pola interaksi sosial (pembelajar diminta memberikan contoh pola interaksi sosial yang terjadi di sekitar lingkungan sehari-hari) dan LKPD yang kedua yaitu faktor-faktor pendorong terjadinya interaksi sosial (pembelajar diminta mengklasifikasikan gambar faktor-faktor pendorong terjadinya interaksi sosial). Sebanyak 43 pembelajar yang menjadi responden pada penelitian ini, didapatkan hasil tes sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

N	Valid	43
Missing		0
Mean		85,6279
Median		85,0000
Mode		95,00
Std. Deviation		11,52848
Skewness		-,533
Std. Error of Skewness		,361
Kurtosis		-,501

Std. Error of Kurtosis	,709
Minimum	57,00
Maximum	100,00
Sum	3682,00

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa rerata hasil belajar siswa dari 43 responden adalah 85,63, dengan modus 95 dan median pada data ini adalah 85. Nilai terendah berdasarkan tabel tersebut ialah 57, sedangkan nilai tertinggi pada penelitian ini adalah nilai sempurna yaitu 100. Standar deviasi dari penelitian ini adalah 11,52. Berikut ini, akan disajikan tabel frekuensi hasil belajar siswa setelah mendapatkan proses pembelajaran menggunakan LKPD Interaktif dengan aplikasi *wizer.me*.

Tabel 2. Frekuensi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 57,00	1	2,3	2,3	2,3
63,00	1	2,3	2,3	4,7
65,00	1	2,3	2,3	7,0
68,00	2	4,7	4,7	11,6
75,00	5	11,6	11,6	23,3
80,00	6	14,0	14,0	37,2
81,00	1	2,3	2,3	39,5
83,00	4	9,3	9,3	48,8
85,00	1	2,3	2,3	51,2
88,00	2	4,7	4,7	55,8
89,00	1	2,3	2,3	58,1
93,00	2	4,7	4,7	62,8
95,00	7	16,3	16,3	79,1
96,00	1	2,3	2,3	81,4
98,00	2	4,7	4,7	86,0
100,00	6	14,0	14,0	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai diatas rata-rata atau diatas 85,63 seanyak 21 peserta didik atau sebesar 48,8%. Secara visual penyebaran nilai dari hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan LKPD Interaktif dengan aplikasi *wizer.me* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

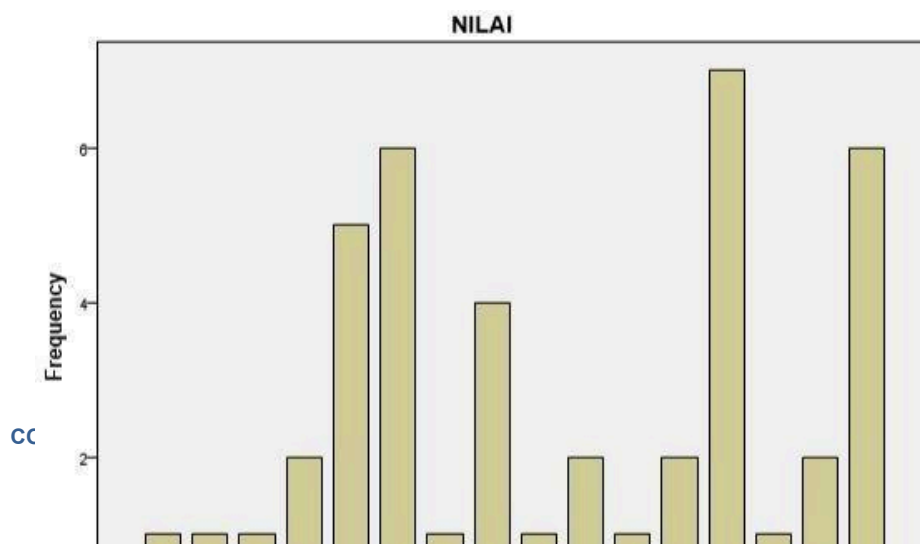


Diagram 1. Frekuensi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Adapun keefektifan LKPD Interaktif ini dengan aplikasi wizer.me pada materi pola dan faktor - faktor terjadinya interaksi sosial yang didapat dari hasil tes belajar diketahui ada 33 peserta didik yang dinyatakan lulus KKM atau mendapatkan nilai ≥ 80 . Maka, hasil nilai persentase ketuntasan belajar peserta didik sebagai berikut :

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{33}{43} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = 76,74\%$$

Hasil tes menunjukkan perolehan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 76,74 yang menunjukkan kriteria baik.

Penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi wizer.me memberikan pengalaman belajar peserta didik yang memberikan dampak terhadap hasil belajar pembelajar. Hal ini dikarenakan fitur pada aplikasi wizer.me membuat peserta didik tertarik saat mengerjakan lembar kerja tersebut. Sehingga, dengan banyaknya fitur yang disediakan secara gratis guru dapat merancang LKPD Interaktif secara menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. LKPD yang dikembangkan berisikan kegiatan dan soal-soal yang telah disesuaikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan kemampuan peserta didik.

Penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi wizer.me memiliki banyak kelebihan yaitu: (1) LKPD dapat dikemas secara menarik karena didukung dengan tema yang telah disediakan wizer.me. (2) Fitur soal yang disediakan juga bervariasi bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, terlebih dapat membuat bentuk soal seperti tipe ujian Analisis Nasional. (3) LKPD juga dapat memuat gambar, audio dan video yang mendukung kegiatan belajar peserta didik. (4) Peserta didik dapat mengakses LKPD melalui Smartphone, tablet maupun laptop. Dalam penelitian ini peserta didik menggunakan Tablet pada pengerjaan LKPD. (5) Seluruh kegiatan, dari peserta didik mengerjakan tugas sampai dengan tahap mengumpulkan tugas dapat dilakukan secara online, serta guru pun langsung dapat melihat skor hasil pengerjaan peserta didik.

Selain memiliki kelebihan, penggunaan aplikasi wizer.me untuk mengembangkan LKPD pun memiliki kelemahan, yaitu dibutuhkan akses internet yang memadai serta perangkat yang memadai seperti smartphone berbasis Android atau iOS. Keefektifan LKPD Interaktif dengan aplikasi wizer.me dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Ketercapaian indikator yang dilihat melalui hasil belajar, yaitu dengan cara peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapat nilai melampaui atau sama dengan KKM yang sudah ditetapkan. Adapun KKM pada mata pelajaran IPS yaitu 80. Hasil data ketuntasan belajar peserta didik setelah mengerjakan tes memperoleh nilai rata-rata 85,63 dari skor maksimal 100 dan persentase ketuntasan mencapai 76,74%. Perolehan hasil data ketuntasan peserta didik setelah mengerjakan tes berada pada rentang nilai $60\% \leq x < 80\%$ masuk pada kriteria ketuntasan belajar peserta didik yaitu baik menurut S. Eko Putro Widoyoko (Okta, Julianto, 2021, 2831). Berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik yang termasuk dalam kriteria baik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi *wizer.me* efektif digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai analisis hasil belajar penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dengan aplikasi wizer.me pada pembelajaran IPS kelas VII materi pola dan faktor terjadinya interaksi sosial bahwa dalam penerapannya

penggunaan LKPD Interaktif memiliki keterkaitan pada hasil belajar peserta didik, karena banyaknya peserta didik yang tuntas pada materi ini yakni sebanyak 33 dari 43 peserta didik yang dijadikan responden. Serta keefektifan dari penggunaan LKPD Interaktif dengan aplikasi wizer.me memiliki persentase ketuntasan sebesar 76,74% sehingga ketuntasan berada pada kriteria baik..

Ucapan Terima Kasih

Kepala SMP, para guru yang telah mambantu memberikan data dan semua pihak yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian jurnal ini.

Referensi

- Fannie, Rohati. 2014. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Poe (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA". Jurnal Sainmatika Vol 8 No 1. Hlm 96-109.
- Okta, Julianto. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar", J PGSD. Volume 9 Nomor 07 Tahun 2021, hlm 2827-2837.
- Schleicher, Andreas. 2019. PISA 2018: Insights and Interpretations. OECD
- Rahmadani, Firsty. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer3 dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan. BAHAS, Volume 32 Nomor 1 Tahun 2021. Hlm 27-38
- Yaumi, Muhammad. 2021. Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua. Prenada Media 14
- <http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html>