



PENGEMBANGAN E-LKPD HOTS BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* TERINTEGRASI *NATIONAL CHARACTER BUILDING* PADA MATERI SUMPAH PEMUDA 1928 UNTUK PESERTA DIDIK SMA

Elisabet Prasetyaningtyas¹, Yoel Kurniawan Raharjo², Brigida Intan Printina³
Prodi Pendidikan Sejarah, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia
elsa.prasetyaningtyas@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD) HOTS berbasis *liveworksheets* terintegrasi *national character building* pada materi Sumpah Pemuda 1928 yang layak digunakan oleh peserta didik kelas XI SMA. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Produk telah melalui tahap validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Uji coba lapangan dilakukan kepada melalui wawancara tanggapan dengan satu guru Sejarah dan dua peserta didik kelas XI. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan kuesioner dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi ahli materi 1 dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor “4.7”, ahli materi 2 dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor “4.3”, dan ahli media 1 dalam kriteria “baik” dengan rerata skor “3.7”, ahli media 2 dalam kriteria “baik” dengan rerata skor “3.8”, serta hasil wawancara tanggapan guru dan peserta didik mengatakan produk sudah baik dan layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: *penelitian pengembangan, lembar kerja peserta didik, liveworksheets, sejarah indonesia, sumpah pemuda.*

ABSTRACT

This research aims to develop an electronic HOTS student worksheets (E-LKPD) based on liveworksheets integrated with national character building on the material of Sumpah Pemuda 1928 which is suitable for use by grade XI high school students. This development research uses the 4D development model by Thiagarajan. The product has gone through the validation stage by two material experts and two media experts. Field trials were conducted through response interviews with one History teacher and two grade XI students. Data were collected using interviews and questionnaires with quantitative and qualitative data analysis techniques. The result of the validation of material expert 1 in the “very good” criteria with an average score of “4.7”, material expert 2 in the “very good” criteria with an average score of “4.3”, and media expert 1 in the “good” criteria with an average score of “3.7”, media expert 2 in the “good” criteria with an average score of “3.8”, as well as the results of interviews with teacher and student responses said the product was good and suitable for use as means of learning History.

Keywords: *development research, student worksheets, liveworksheets, Indonesian history, Sumpah Pemuda.*

PENDAHULUAN

Bagi kebanyakan orang, pendidikan merupakan proses penting dalam kehidupan mereka, karena pendidikan itu sendiri berperan penting dalam menciptakan kehidupan yang cerdas dan damai. Pernyataan tersebut berkaitan dengan apa yang dikatakan Nurkholis (2013:25) bahwa pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Dengan begitu, pendidikan dapat menjadi hal yang berguna dalam kehidupan seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Akan tetapi, peningkatan kualitas kehidupan juga perlu diimbangi dengan adanya peningkatan mutu pendidikan yang dicapai melalui proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Proses pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari serangkaian tindakan guru dan peserta didik berdasarkan hubungan timbal-balik yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan tertentu (Efi Yulia, 2018:1). Proses pembelajaran mengarah pada proses transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik melalui interaksi antar elemen pembelajaran yang terus menerus saling berhubungan dan menciptakan proses yang efektif.

Proses pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum 2013 sebagai acuan atau pedoman kegiatan pembelajaran, di mana kegiatan pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik untuk mengembangkan karakternya (Ahmad Yani & Mamat Ruhimat, 2018:11). Selain itu, dalam Kurikulum 2013 sekarang ini pembelajaran lebih ditekankan pada pengembangan pendidikan karakter peserta didik yang sebut dengan *national character building* sehingga menjadi pribadi yang lebih baik. Salah satu pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang mengimplementasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran Sejarah. Pembelajaran Sejarah adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses transfer pengetahuan yang menelaah peristiwa masa lalu yang berdampak mendalam pada masa kini dan masa depan (Edi Hernadi, 2021:5). Menurut Heri Susanto (2014:10), pemahaman akan Sejarah menciptakan kecenderungan berpikir yang mencerminkan nilai-nilai positif peristiwa Sejarah dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat lebih cerdas dalam melihat dan menyikapi berbagai masalah dalam hidup. Pembelajaran Sejarah khususnya materi Sumpah Pemuda berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter seperti nasionalis, religius, integritas, mandiri, dan gotong royong yang dapat membentuk seseorang menuju kedewasaan moral guna mendapatkan identitas jati diri keindonesiaannya. Pentingnya Sumpah Pemuda memiliki implikasi mendalam bagi Sejarah bangsa. Isi Sumpah Pemuda adalah janji bertanah air satu, berbangsa satu, berbahasa satu: Indonesia.

Setelah mempelajari Sejarah, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman berupa pemahaman akan identitas jati diri dan kepribadian bangsa yang diterapkan untuk memperbaiki kehidupannya. Namun kenyataannya, banyak peserta didik pada saat ini yang mengatakan bahwa belajar Sejarah adalah hal yang membosankan dan monoton. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Rochiati Wiriaatmadja (2002) yang menyatakan bahwa banyak peserta didik yang mengeluhkan bahwa pengajaran Sejarah itu sangat membosankan karena isinya hanya merupakan hafalan saja tentang tahun, tokoh, dan peristiwa Sejarah. Banyak informasi yang disajikan kepada peserta didik bukan memahami nilai-nilai kehidupan tetapi hanya mengingat suatu peristiwa. Selain itu, sebagian besar pembelajaran Sejarah di sekolah saat ini masih berfokus pada kegiatan menghafal fakta Sejarah agar berhasil dalam menjawab soal ujian atau tes (Dian Faradilla, 2015:2). Akibatnya, pembelajaran Sejarah di sekolah terasa sangat

membosankan dan melelahkan sehingga minat atau motivasi belajar Sejarah peserta didik semakin rendah.

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kreativitas guru mengemas dan menyampaikan materi yang menarik minat atau perhatian peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Dalam penelitiannya, Edi Hernadi (2021:3) menjelaskan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran harus didukung dengan pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan sarana pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan sejalan dengan fokus Kurikulum 2013 adalah Lembar Kerja Peserta Didik atau biasa disebut dengan LKPD. LKPD adalah bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang berisikan materi, ringkasan dan petunjuk pelaksana pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik baik sifatnya teoritis maupun praktis yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang wajib dicapai peserta didik dan penggunaannya bergantung pada bahan ajar lain (Sengki Apriadi, 2020:45). Keuntungan menggunakan LKPD adalah memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran kreatif dan menarik minat peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kemajuan teknologi sudah hadir di era digital sekarang ini yang di mana banyak orang menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari, salah satunya bidang pendidikan yang selalu membuat inovasi akan sarana pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan efektif. Penggunaan LKPD dalam pembelajaran Sejarah dapat diubah menjadi LKPD elektronik (E-LKPD) berbasis teknologi agar pembelajaran semakin kreatif dan inovatif. E-LKPD berupa lembaran yang berisi petunjuk yang harus diselesaikan peserta didik dalam pembelajaran dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) melalui elektronik digital atau internet (Arum Farkhati & Sri Susilogati Sumarti, 2019:2). E-LKPD memegang peranan penting dalam pembelajaran era digital, di mana peserta didik tidak hanya menerima suapan materi saja, tetapi dapat menemukan dirinya dengan mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewi (2010:63) bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan E-LKPD dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, peserta didik tidak akan merasa tertekan, tidak takut untuk bertanya dan suasana pembelajaran tidak akan membuat peserta didik tegang. Dengan begitu, pemanfaatan teknologi menggunakan E-LKPD lebih efisien sebab peserta didik telah terbiasa menghadapi dunia digitalisasi.

Penggunaan E-LKPD sangat membantu guru dan peserta didik di era teknologi ini, karena saat ini hampir semua orang menggunakan teknologi dalam mempermudah kegiatan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pendidikan. Salah satu E-LKPD yang dapat digunakan dalam menciptakan sarana pembelajaran pembelajaran Sejarah dengan teknologi adalah E-LKPD berbasis *liveworksheets*. *Liveworksheets* merupakan situs web pendidikan yang diciptakan pada akhir tahun 2016 oleh Victor Gayol yang bertujuan untuk memperkenalkan teknologi pengajaran baru (Fitri Sholehah, 2021:26). Dalam pengertiannya, *liveworksheets* merupakan sebuah *platform* yang memungkinkan kita untuk membuat sebuah lembar kegiatan yang tadinya tradisional berupa cetak menjadi *online* dan interaktif, peserta didik menjadi seolah bermain game (Yuniastuti dkk, 2021:91). *Website liveworksheets* dapat diakses dengan mudah melalui *google* dengan alamat *website* resmi <https://www.liveworksheets.com> sehingga peserta didik dapat menggunakannya di mana saja dan kapan saja. Salah satu kelebihan yang dimiliki *liveworksheets* adalah memberikan banyak pilihan aktivitas seperti menulis teks,

memasukkan jawaban, menjodohkan/mencocokkan, *drag and drop*, memasukkan *video* dan *audio*, *listening* dan *speaking*, serta pengoreksian jawaban secara otomatis sehingga dapat langsung dilihat nilai yang diperoleh. Sedangkan kelemahan yang dimiliki *liveworksheets* adalah membutuhkan jaringan internet yang baik dan stabil dalam mengakses dan diperlukan fasilitas pengaksesan berupa *handphone*, komputer, atau *laptop*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *liveworksheets* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dikarenakan dapat dilakukan secara *online* di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih menekankan pada pengembangan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah dengan judul “Pengembangan E-LKPD HOTS Berbasis *Liveworksheets* Terintegrasi *National Character Building* pada Materi Sumpah Pemuda 1928 untuk Peserta Didik SMA”. Melalui produk E-LKPD ini diharapkan minat belajar Sejarah peserta didik meningkat dan pembelajaran Sejarah mampu menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam diri peserta didik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2015:407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model pengembangan 4D (*Four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu 1) tahap pendefinisian (*define*), 2) tahap perencanaan (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), dan 4) tahap penyebaran (*dissemination*). Berikut ini merupakan bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan *4D Models*:



Gambar 1. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan *4D Models*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD HOTS berbasis *liveworksheets* terintegrasi *national character building* pada materi Sumpah Pemuda 1928 untuk peserta didik SMA. Materi yang dikembangkan pada penelitian adalah materi Sumpah Pemuda mata pelajaran Sejarah Indonesia semester ganjil kelas XI SMA. Penelitian ini akan mengembangkan sarana pembelajaran berupa E-LKPD yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Sejarah peserta didik.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan guru Sejarah dan penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas XI. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif untuk menjabarkan hasil wawancara dan saran perbaikan dari para ahli serta teknik analisis data kuantitatif untuk mengetahui hasil kuesioner observasi peserta didik dan hasil validasi para ahli dengan mengubah skor menjadi nilai dengan pendekatan PAP dalam konversi skor menjadi nilai dengan skala 5. Setelah dilakukan pengembangan produk, kemudian peneliti menyerahkan produk kepada para ahli untuk dilakukan

validasi atau penilaian terhadap kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Pada tahap validasi juga dilakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan para ahli. Setelah melalui tahap validasi, produk akan diujicobakan kepada subyek penelitian dengan cara wawancara meminta tanggapan guru dan peserta didik mengenai produk yang dikembangkan guna mengetahui keberhasilan atau kebermanfaatan produk terhadap pembelajaran Sejarah di sekolah. Pada tahap ujicoba, dilakukan kepada satu orang guru Sejarah dan dua orang peserta didik kelas XI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan produk sarana pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah untuk peserta didik SMA kelas XI, yaitu E-LKPD HOTS berbasis *liveworksheets* terintegrasi *national character building* pada materi Sumpah Pemuda 1928. Produk dibuat dan dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti guna mengidentifikasi permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran Sejarah berlangsung di sekolah. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara observasi guru Sejarah dan kuesioner observasi peserta didik. Hasil dari analisis kebutuhan menyatakan bahwa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Sejarah di sekolah adalah guru Sejarah belum memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran seperti pengembangan LKPD elektronik. Dalam rangka memberikan solusi yang terbaik, peneliti ingin mengembangkan sarana pembelajaran dalam hal pembuatan LKPD elektronik dengan bantuan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah di sekolah. LKPD yang dikembangkan peneliti berbasis *liveworksheets* dan juga berisi soal-soal level HOTS yang selaras dengan pembelajaran abad 21 saat ini. Selain itu, materi yang termuat dalam LKPD elektronik terintegrasi dengan *national character building* (pembentukan karakter bangsa) untuk membantu peserta didik meningkatkan kualitas kepribadiannya. Dengan dikembangkannya LKPD elektronik ini, peneliti berharap peserta didik lebih termotivasi dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah di sekolah serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Produk yang dibuat telah melalui beberapa tahap penelitian pengembangan sesuai dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Produk juga telah melalui tahap validasi oleh para ahli dan revisi. Selanjutnya, dilakukan uji coba produk melalui wawancara tanggapan guru dan peserta didik terhadap produk yang dibuat. Dalam pengembangannya, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kelemahan dari produk E-LKPD yang dibuat. Adapun kelebihan dari produk yang dibuat adalah produk mudah diakses di mana saja dan kapan saja melalui *handphone* ataupun *laptop/komputer*, sedangkan kelemahan dari produk yang dibuat adalah dalam mengakses *website liveworksheets* masih terdapat iklan-iklan yang cukup mengganggu. Selain terdapat kelebihan dan kelemahan dari produk yang dibuat, dalam pembuatan produk E-LKPD peneliti juga mengalami kesulitan, yaitu dikarenakan peneliti menggunakan *liveworksheets* yang gratis, maka lembar kerja yang didapatkan hanya berjumlah sembilan lembar sehingga pengembangan E-LKPD sedikit terkendala. Akan tetapi, kesulitan tersebut dapat diatasi dengan cara melampirkan link materi pembelajaran dan video pembelajaran dari *website* lain yang terhubung dengan *liveworksheets* sehingga dapat diakses dalam satu *website*.

Hasil validasi oleh ahli materi 1 pada aspek isi dan penyajian menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dibuat termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor “4,7”. Ahli materi 1 tidak memberikan kritik dan saran sehingga tidak dilakukan revisi produk. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi validasi produk oleh ahli materi 1:

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Isi	4,6	Sangat Baik
2.	Penyajian	4,8	Sangat Baik
Rerata Skor Gabungan		4,7	Sangat Baik

Tabel 1. Rekapitulasi validasi produk oleh ahli materi 1
 Sumber: *Diolah dari hasil penelitian*

Hasil validasi oleh ahli materi 2 pada aspek isi dan penyajian menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dibuat termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor “4,3”. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi validasi produk oleh ahli materi 2:

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Isi	4,1	Baik
2.	Penyajian	4,4	Sangat Baik
Rerata Skor Gabungan		4,3	Sangat Baik

Tabel 2. Rekapitulasi validasi produk oleh ahli materi 2
 Sumber: *Diolah dari hasil penelitian*

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi 2, produk E-LKPD telah dilakukan revisi produk. Revisi produk tersebut yaitu pelengkapan materi Sumpah Pemuda, pendalaman pokok-pokok bahasan tertentu, perbaikan kesalahan tata ketik dan ejaan dalam materi, pendalaman sub materi dan pemilihan nilai-nilai yang sesuai dengan zaman sekarang, perbaikan jenis huruf dan warna penampilan produk, pemilihan gambar yang memiliki resolusi yang lebih tinggi, serta pemilihan gambar sampul produk yang lebih terang dan jelas.

Hasil validasi oleh ahli media 1 pada aspek kesesuaian isi, kejelasan pesan, tampilan, kemudahan akses, dan penyajian menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dibuat termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor “3,7”. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi validasi produk oleh ahli media 1:

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian Isi	3,8	Baik
2.	Kejelasan Pesan	3,0	Cukup
3.	Tampilan	3,7	Baik
4.	Kemudahan Akses	4,0	Baik
5.	Penyajian	3,8	Baik
Rerata Skor Gabungan		3,7	Baik

Tabel 3. Rekapitulasi validasi produk oleh ahli media 1
 Sumber: *Diolah dari hasil penelitian*

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli media 1, produk E-LKPD telah dilakukan revisi produk. Revisi produk tersebut yaitu perbaikan penampilan materi produk yang masih berbentuk cerita panjang dan penambahan informasi atau instruksi yang perlu dilakukan peserta didik dalam penggunaan E-LKPD.

Hasil validasi oleh ahli media 2 pada aspek kesesuaian isi, kejelasan pesan, tampilan, kemudahan akses, dan penyajian menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dibuat termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor “3,8”. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi validasi produk oleh ahli media 2:

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian Isi	4,0	Baik
2.	Kejelasan Pesan	3,5	Baik
3.	Tampilan	3,7	Baik
4.	Kemudahan Akses	4,0	Baik
5.	Penyajian	3,8	Baik
Rerata Skor Gabungan		3,8	Baik

Tabel 4. Rekapitulasi validasi produk oleh ahli media 2

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli media 2, produk E-LKPD telah dilakukan revisi produk. Revisi produk tersebut yaitu penambahan gambar ilustrasi materi agar lebih menarik dan perbaikan desain setiap lembar pada produk agar menarik.

Kemudian, hasil uji coba produk melalui wawancara tanggapan guru dan peserta didik terhadap produk yang dibuat didapatkan kesimpulan bahwa produk E-LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Sejarah dikarenakan tampilannya menarik serta mudah diakses di mana saja dan kapan saja, sehingga pembelajaran Sejarah tidak dianggap membosankan lagi.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta hasil wawancara tanggapan guru dan peserta didik terhadap produk E-LKPD, dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD HOTS berbasis *liveworksheets* terintegrasi *national character building* pada materi Sumpah Pemuda layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah untuk peserta didik SMA kelas XI. Melalui produk E-LKPD ini dapat meningkatkan minat belajar Sejarah peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik diberikan kemudahan dalam mengakses produk secara mandiri di mana saja dan kapan saja melalui *handphone* atau *laptop* dan komputer. Produk E-LKPD yang dibuat mempunyai ciri khas yang membedakan dengan E-LKPD lainnya, yaitu materi dalam produk terintegrasi nilai-nilai pendidikan karakter dan soal-soal yang dibuat dalam produk sudah mencapai level HOTS (*High Order Thinking Skill*) atau kemampuan berpikir kritis.

Produk E-LKPD yang dibuat sudah layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran dikarenakan produk E-LKPD sudah sesuai dengan komponen dasar yang terdapat dalam LKPD konvensional pada umumnya (Andi Prastowo, 2015), yaitu judul, petunjuk belajar, Kompetensi Dasar (KD) atau materi pokok, informasi tambahan (pendukung), langkah kerja (tugas), dan penilaian. Di mana produk E-LKPD yang dibuat sudah terdiri dari Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan E-LKPD, materi dan video pembelajaran, penilaian kognitif, penilaian afektif, penilaian psikomotorik, dan refleksi pembelajaran, serta glosarium dan daftar pustaka. Produk E-LKPD HOTS berbasis *liveworksheets* terintegrasi *national character building* pada materi Sumpah Pemuda merupakan inovasi terbaru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Sejarah. Dengan kondisi pembelajaran yang berbasis teknologi sekarang ini membuat E-LKPD menjadi sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran dikarenakan dapat diakses di mana saja dan kapan saja secara mandiri.

SIMPULAN

Penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD HOTS Berbasis *Liveworksheets* Terintegrasi *National Character Building* pada Materi Sumpah Pemuda 1928 untuk Peserta Didik SMA” ini telah menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran guna membantu guru memberikan materi dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran Sejarah bagi peserta didik. Dalam pengembangannya, penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian pengembangan ini telah melalui berbagai tahap dalam *4D models* untuk mewujudkan kelayakan sebuah produk. Dalam prosesnya, produk yang dihasilkan telah melewati berbagai tahapan validasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta tahap uji coba berupa wawancara tanggapan yang melibatkan guru Sejarah dan peserta didik kelas XI SMA untuk menilai kelayakan produk yang dibuat ini. Akan tetapi, dalam uji validasi produk tidak melibatkan ahli karakter untuk menilai tentang *national character building* (pendidikan karakter) yang terintegrasi dalam materi Sumpah Pemuda di produk. Hal tersebut dilakukan dengan alasan bahwa penilaian tentang *national character building* (pendidikan karakter) sudah tercantum dalam penilaian ahli materi dan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian membuat peneliti tidak melibatkan penilaian dari ahli karakter.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kelayakan produk ini mendapat skor yang cukup bagus. Dari hasil validasi oleh ahli materi 1 diperoleh rerata skor gabungan sebesar “4,7” dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil validasi oleh ahli materi 2 diperoleh rerata skor gabungan sebesar “4,3” dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil validasi oleh ahli media 1 diperoleh rerata skor gabungan sebesar “3,7” dengan kriteria “baik”. Dari hasil validasi oleh ahli media 2 diperoleh rerata skor gabungan sebesar “3,8” dengan kriteria “baik”. Hasil wawancara tanggapan guru Sejarah dan peserta didik kelas XI SMA terhadap produk diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan ini sudah baik dan layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran Sejarah di sekolah. Produk yang dibuat ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak melalui beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti. Bagi sekolah, produk yang dibuat ini dapat digunakan sebagai sumber referensi sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di era digital ini. Selanjutnya bagi guru Sejarah, produk yang dibuat ini dapat menjadi alternatif sarana dalam menyampaikan materi dan evaluasi pembelajaran Sejarah yang lebih efektif dan efisien bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lalu bagi peserta didik, produk yang dibuat ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dapat diakses secara mandiri melalui *handphone, laptop*, ataupun komputer di mana saja dan kapan saja untuk meningkatkan motivasi belajar dan menambah pengetahuan. Kemudian bagi peneliti selanjutnya, produk yang dibuat ini dapat menjadi sumber dalam penelitian lanjutan mengenai pengembangan produk yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Apriadi, Sengki. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Project Based Learning* pada Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 4 Sarolangun. *Jurnal Ekopendia: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 5(2): 44-48.

- Dewi, P. 2010. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Interaktif pada Pelajaran Kimia Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA Negeri 5 Palembang. Skripsi tidak diterbitkan. Palembang. FKIP Universitas Palembang.
- Faradilla, D. 2015. *Model-Model Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Ombak.
- Farkhati, A & Sumarti, Sri Susilogati. 2019. Implementasi Manajemen Pembelajaran Kimia Berbantuan E-LKPD Terintegrasi *Chemoentrepreneurship* Untuk Menganalisis *Soft Skill* Siswa. *Journal of Chemistry In Education*, 8(2): 1-5.
- Hernadi, Edi. 2021. Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 4(1): 1-12.
- Nurkholis. 2013. Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1): 24-44.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sholehah, Fitri. 2021. Pengembangan E-LKPD Berbasis Konstektual Menggunakan *Liveworksheets* pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. Skripsi tidak diterbitkan. Jambi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2002. *Pendidikan Sejarah di Indonesia: Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung: Historia Utama Press.
- Yani, Ahmad & Ruhimat, Mamat. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Yulia, Efi. 2018. Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Pembelajaran Sejarah Kelas XII IPS di SMA Yadika Natar Tahun 2018. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Yuniastuti dkk. 2021. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial (Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis)*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.