



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i4>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Validitas E-LKPD melalui *Powerpoint* Berbasis *Classpoint* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif

Djoko Apriono¹, Agus Wardhono^{2*}, Nurhayati³, Warli⁴

¹Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia, djoko.apriono17@gmail.com

²Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia, agusward@gmail.com

³Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia, nurhayati405@guru.sd.belajar.id

⁴Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia, warli66@gmail.com

*Corresponding Author: agusward@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to describe the validity of ClassPoint-Based E-LKPD to improve the critical thinking and creative thinking skills of fourth-grade students in learning Pancasila education material about Pancasila values. To achieve this goal, a study will be conducted on E-LKPD through classpoint-based PowerPoint to improve critical thinking skills and the feasibility of creative thinking in terms of validity. The research method used is a research and development model consisting of 6 stages. Indonesian: namely Analyzing Learner Characteristics, Setting Standards and Objectives, Choosing Methods, Media and Materials, Utilizing Media and Materials, Requiring Learner Participation, Evaluating and Revising. The subjects of this study were 21 fourth-grade students of UPT SD Negeri Gadon. Product trials were conducted only on the validity of E-LKPD which included material experts, media experts. Data collection techniques used to test product quality consisted of validity data, through questionnaires. Data analysis techniques were carried out using quantitative descriptive. Based on the analysis, the media experts averaged 88% validity and the material experts averaged 90%. Therefore, it can be concluded that the ClassPoint-Based E-LKPD meets the validity criteria and is categorized as highly valid.*

Keywords: *LKPD, PowerPoint, ClassPoint, Critical Thinking, Creative Thinking*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validitas Berbasis *ClassPoint* E-LKPD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam pembelajaran materi pendidikan Pancasila tentang nilai-nilai Pancasila. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka akan dilakukan penelitian tentang E-LKPD melalui PowerPoint berbasis *classpoint* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kelayakan berpikir kreatif ditinjau dari segi validitas. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 6 tahap. Bahasa Indonesia: yaitu Menganalisis Karakteristik Pembelajar, Menetapkan Standar dan Tujuan, Memilih Metode, Media dan Materi, Memanfaatkan Media dan Materi, Memerlukan Partisipasi Pembelajar, Mengevaluasi dan Merevisi Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri Gadon sebanyak 21 siswa. Uji coba produk dilakukan hanya pada bagian kevalidan E-LKPD yang meliputi ahli

materi, ahli media. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menguji kualitas produk terdiri dari data validitas, melalui angket. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil validitas oleh ahli media dengan rata-rata 88% dan ahli materi dengan rata-rata 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa Berbasis *ClassPoint* E-LKPD memenuhi kriteria validitas dan berada pada kategori sangat valid.

Kata Kunci: LKPD, *PowerPoint*, *ClassPoint*, Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang pesat. Para peneliti dan praktisi pendidikan di era milenium ini menghadapi tantangan untuk mempersiapkan dan membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 (Yang & Wu, 2012). Pembelajaran di sekolah harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan minimal untuk menghadapi tantangan global (Rizqoh, 2019) mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama, memecahkan masalah, berpikir kritis, menguasai teknologi, mengolah informasi dan berkomunikasi secara efektif (Mu'minah & Suryaningsih, 2020; Wijaya et al., 2016).

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat satu mata pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik sejak usia dini. Materi yang diajarkan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila meliputi pemahaman tentang Pancasila sebagai dasar negara, nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, sejarah perjuangan kemerdekaan, serta etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat.

Krulik & Rudnik (dalam Agustyaningrum, 2015: 4) membagi tingkat berpikir menjadi 4 tingkatan yaitu “mengingat pemikiran, pemikiran dasar Bahasa Indonesia: berpikir kritis Dan berpikir kreatif Keterampilan berpikir tingkat tinggi terdiri dari berbagai aspek, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan suatu upaya untuk mengumpulkan, menafsirkan, menganalisis, dan mengevaluasi dengan tujuan untuk menarik kesimpulan yang dapat diandalkan dan valid (Fristadi & Bharata, 2015). Menurut Baker (2014), salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah dengan memberikan kegiatan terbimbing yang mengandung unsur metakognitif. Krulik & Rudnik (1995) dalam Kusdinar et al (2017). Kelima langkah tersebut adalah: (1) Read and Think: mengidentifikasi fakta, mengidentifikasi pertanyaan, memvisualisasikan situasi, menjelaskan setting, dan menentukan tindakan selanjutnya; (2) Explore and Plan: mengorganisasikan informasi, mencari tahu apakah ada informasi yang sesuai/diperlukan, menemukan apakah ada informasi yang tidak diperlukan, menggambar/mengilustrasikan model permasalahan, serta membuat grafik, tabel, atau gambar; (3) Select a Strategy: menemukan/membuat pola, bekerja mundur, mencoba dan mengerjakan, simulasi atau eksperimen, simplifikasi atau ekspansi, membuat daftar sekuensial, deduksi logis, serta membagi atau mengkategorikan permasalahan ke dalam istilah yang lebih sederhana; (4) Find and Answer: memprediksi, menggunakan numerasi, menggunakan kemampuan aljabar, menggunakan kemampuan geometri, serta menggunakan kalkulator jika diperlukan; (5) Reflect and Expand: memeriksa kembali jawaban, menentukan alternatif pemecahan, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mengembangkan tanggapan (generalisasi atau konseptualisasi), mendiskusikan jawaban, serta membuat berbagai permasalahan yang menjadi asal muasal permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi heuristik dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan modifikasi model Krulik dan Rudnik (Krulik & Rudnik, 2013). (PDF) Model Strategi Heuristik Krulik dan Rudnik dalam Pemecahan Masalah Matematika Tersedia dari:

https://www.researchgate.net/publication/324059665_Krulik_dan_Rudnik_Model_Heuristik_Strategi_dalam_Pemecahan_Masalah_Matematika [diakses 17 Februari 2025].

Asumsi pemanfaatan teknologi informasi yang sudah masif dan meluas mempengaruhi paradigma proses pembelajaran, siswa tidak lagi hanya sebagai objek melainkan sebagai mitra, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan (Ali et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memperoleh keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif sehingga siswa lebih terarah dalam mengambil keputusan (Rizkianto & Murwaningsih, 2018). Akan tetapi, para pendidik sering kali tidak memiliki panduan tentang cara membekali siswa dengan kreativitas dan pemikiran kritis dalam pengajaran mata pelajaran. Sistem pendidikan juga jarang menetapkan cara untuk menilai perolehan kreativitas dan pemikiran kritis siswa secara sistematis.

Permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SD Negeri Gadon adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat diamati dari kemampuan siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa diberikan suatu permasalahan untuk dibahas, siswa kesulitan menemukan penyelesaian yang tepat dari permasalahan tersebut, siswa hanya menjawab dengan kata-kata singkat yang tidak menunjukkan jawaban yang benar. Begitu pula ketika diberikan soal uraian, siswa hanya menjawab berdasarkan apa yang dihafalnya, jawaban siswa hanya singkat dan tidak dapat mengaitkan antar konsep yang telah dipelajari.

Agustyaningrum (2015) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah, dan kurangnya metode pembelajaran yang merangsang berpikir kritis menjadi salah satu penyebabnya dan menekankan pentingnya variasi metode pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Fristadi & Bharata (2015) menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan analisis dan evaluasi informasi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan elemen metakognitif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Melalui observasi pembelajaran di UPT SD Negeri Gadon dapat diketahui bahwa rendahnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan berpikir kreatif disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain (1) Kurangnya metode pembelajaran yang merangsang berpikir kritis dan berpikir kreatif. Metode pembelajaran yang dominan di sekolah sering kali cenderung hanya memberikan informasi dan pemahaman faktual secara pasif, tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. (2) Terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kurang terlibat dan kurang berminat dalam proses pembelajaran. (3) Kurangnya bahan ajar yang menarik dan relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat menyebabkan menurunnya minat dan motivasi peserta didik. (4) Guru hanya menggunakan lembar kerja peserta didik dari penerbit sebagai bahan ajar dan penilaian.

Berdasarkan pengalaman di atas, diperlukan inovasi dalam pembelajaran seperti pemanfaatan teknologi dan inovasi lembar kerja siswa yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa. Inovasi tersebut adalah E-LKPD. Menurut (Trianto, 2013), E-LKPD (Electronic Learner Worksheet) merupakan serangkaian kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam melakukan suatu kegiatan investigasi dan mencari penyelesaian dari suatu masalah. Penggunaan E-LKPD dalam kegiatan pembelajaran akan dapat membuat peserta didik terlibat, memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, merangsang kegiatan belajar, dan memberikan variabilitas dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan (Hadi Wijay, 2023).

Selain itu, pengerjaan LKPD secara elektronik dinilai lebih efektif, sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Andriyani, 2018), mengerjakan tugas melalui perangkat pembelajaran yang memanfaatkan internet melalui media elektronik mengakibatkan siswa

jarang menggunakan LKPD cetak, selain itu LKPD cetak dinilai kurang efektif karena tidak semua siswa memiliki buku, adapun siswa yang memiliki buku cenderung malas untuk mempelajarinya. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/artikel/unduh/3690/1773>.

Rizkianto & Murwaningsih (2018) menyoroti peran teknologi dalam pembelajaran dan menemukan bahwa penggunaan teknologi informasi dapat membantu pembelajar bermain peran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain prestasi akademis, teknologi dalam pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan penting abad ke-21 (Dr. Lumbar Kalyani, 2024), tetapi banyak guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Ali et al. (2020) mengemukakan bahwa paradigma pembelajaran telah berubah seiring dengan perkembangan teknologi, di mana peserta didik tidak lagi hanya menjadi objek, tetapi mitra dalam pembelajaran. Meskipun demikian, banyak guru masih menggunakan pendekatan tradisional yang menghambat perkembangan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. <https://www.researchgate.net/publication/379773214> **Peran Teknologi dalam Pendidikan Meningkatkan Hasil Pembelajaran dan Keterampilan Abad 21.**

E-LKPD yang dikembangkan adalah *PowerPoint berbasis Class Point* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui personal *telepon genggam* dan guru mengakses melalui *Presentasi Power Point*. Pembelajar dapat mengunduh *Class Point* aplikasi dan bergabung dengan kelas dengan kode kelas yang disiapkan oleh guru. Pada *Kelas Point* Pembelajar dapat mengakses materi yang telah disiapkan dan mereka dapat menggunakannya *Kelas Point* untuk mengerjakan Lembar Kerja Pembelajar yang ada. Dengan memanfaatkan *Kelas Point* Pembelajar lebih bersemangat untuk belajar.

Class Point merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar mengajar, dan siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan bentuk soal pilihan ganda, jawaban singkat, word cloud, gambar slide, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Jeklin, 2021). *Classpoint* dapat digunakan di berbagai perangkat, termasuk desktop, laptop, dan tablet. Dengan *Classpoint*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswanya (Ikhwan Mahfud Hidayat, 2023). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jisae/artikel/unduh/36808/15785/107898>

Dengan aplikasi ini, guru dapat dengan mudah membuat kuis karena terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*. umum digunakan karena mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan menggunakan *Microsoft Presentasi PowerPoint*, kuis yang disajikan juga dapat memiliki variasi warna yang lebih banyak, latar belakang yang bervariasi, dapat menyertakan gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Wardhono (2024) menjelaskan bahwa penggunaan *Kelas Point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berbeda dengan penelitian ini, subjek yang diteliti adalah siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengembangkan E-LKPD melalui Kekuatan Gambar berdasarkan *Kelas Point* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana validitas *Berbasis Class Point* E-LKPD dalam pembelajaran kelas IV materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, bagaimana kualitas validitasnya? *Berbasis Class Point* E-LKPD dan cara menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa kelas IV. E-LKPD penting karena dalam E-LKPD dijelaskan secara rinci tentang kegiatan yang menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Class Point merupakan media pembelajaran sehingga tidak ada sintaksis tertentu, penerapan poin kelas dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat didukung dengan metode dan model pembelajaran, pada prinsipnya alur yang digunakan untuk menerapkan *Kelas Point* bersifat fleksibel. Sehingga guru dapat mengembangkan pendekatan, model dan metode sendiri untuk diterapkan.

Dhari dan Haryono (1998) mendefinisikan LKPD sebagai lembar pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang telah terprogram. LKPD juga memuat uraian tentang materi pokok, tujuan kegiatan, alat dan bahan yang dibutuhkan, serta langkah-langkah pengerjaan. Selain itu, LKPD dapat berisi soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi pokok dalam buku teks. LKPD sebagai lembar kerja yang berisi tugas-tugas bagi peserta didik memiliki sistematika. Sistem LKPD menurut Prastowo (2014) terdiri atas 6 unsur, yaitu: judul, petunjuk pembelajaran, komponen yang ingin dicapai, informasi pendukung, tugas atau langkah pengerjaan, dan penelitian.

Class Point adalah sebuah aplikasi yang bisa dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar mengajar, dan siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan soal pilihan ganda, jawaban singkat, word cloud, gambar slide, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Jeklin, 2021). Dengan aplikasi ini, guru dapat dengan mudah membuat kuis karena terintegrasi dengan PowerPoint. Microsoft PowerPoint merupakan salah satu aplikasi Microsoft, sedangkan Microsoft Word dan Microsoft Excel sudah dikenal banyak orang. Ketiga aplikasi ini biasa disebut Microsoft Office. Aplikasi Microsoft PowerPoint berfungsi untuk membantu pengguna dalam menyajikan presentasi. Alat PowerPoint mencakup kemampuan slide untuk menyampaikan topik pembicaraan penting kepada siswa. Slide dapat dianimasikan dengan cara yang menarik menggunakan kemampuan animasi. Demikian pula, sumber daya seperti gambar depan, suara, dan efek dapat menciptakan slide yang efektif. Produk slide ini dapat menarik pendengar untuk menerima informasi anak-anak kita saat diberikan. Ketika guru menggunakan media komputer, khususnya program Microsoft PowerPoint, mereka harus berhati-hati dalam memilih dan mengidentifikasi media untuk memotivasi siswa belajar, karena tidak semua siswa mengenalnya. (Asep Sulaiman, 2021). <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/download/1468/614>

Microsoft PowerPoint banyak digunakan karena mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan Microsoft PowerPoint, kuis yang disajikan juga dapat lebih bervariasi warnanya, latar belakangnya pun bervariasi, dapat disertakan gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Penerapan critical thinking pada *ClassPoint* dapat memberikan media pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan kemampuan critical thinking (Toni, S., & Indriani, E. 2021). Sejalan dengan hal tersebut, teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan critical thinking dan salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan *ClassPoint* sebagai teknologi pembelajaran yang dapat dioptimalkan untuk peningkatan kemampuan peserta didik (Prasetyo, Z., & Utami, R. 2023).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam penelitian ini dikembangkan E-LKPD berbasis *ClassPoint* yang di dalamnya melatih siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan dalam *ClassPoint*. Peserta didik mengikuti pembelajaran berdasarkan langkah-langkah yang telah disusun melalui model pembelajaran oleh guru secara berkelompok. Dengan demikian, siswa akan belajar layaknya seorang detektif yang mampu memecahkan masalah dan menciptakan suatu karya sebagai bentuk penyempurnaan dari apa yang dipelajari oleh siswa sehingga akan memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Darmodjo & Kaligis (dalam Putri, 2017:40) , sebuah LKPD yang baik hendaknya disusun dengan memenuhi 3 syarat, yaitu: 1) syarat didaktis, syarat didaktis berkenaan dengan LKPD yang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran efektif di kelas; 2) Syarat konstruksi, berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran dan kejelasan dalam LKPD; 3) Syarat teknis, berkenaan dengan tulisan, gambar dan tampilan LKPD.

METODE

Tipe dan Desain

Penelitian ini merupakan penelitian validitas atau Research and Development (R&D). Model validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah ASSURE yang terdiri dari enam tahap yaitu Analyze, Regression, dan Validation. Karakteristik Pembelajaran, Standar dan Tujuan Negara Bahasa Indonesia: Pilih Metode Media dan Bahan, Memanfaatkan Media Dan Bahan, Memerlukan Partisipasi Pembelajaran Bahasa Indonesia: Mengevaluasi dan Merevisi (evaluation and revision) (Kustandi and Darmawan 2020:103). Prosedur penelitian yaitu model ASSURE pada diagram alir penelitian pada Gambar 1 terdiri dari enam tahap yaitu: Menganalisis karakteristik peserta didik; Menetapkan tujuan; Memilih metode, media, dan materi; Memanfaatkan media dan materi; Memerlukan partisipasi peserta didik; dan Mengevaluasi. (Sri Alda Rabiassa, 2024). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/8000/5506> Tahapannya diuraikan sebagai berikut:

1. Menganalisa pelajar Karakteristik

Tahap pertama adalah menganalisis karakter peserta didik sebelum membuat media. Karena media juga harus menyesuaikan dengan karakter peserta didik. Menurut (Puspawardani & Yermiandhoko, 2022) (tahap analisis peserta didik menganalisis karakteristik peserta didik, penguasaan kompetensi, dan gaya belajar peserta didik.

2. Negara standar dan tujuan bahasa inggris

Tahap setelah menganalisis karakter peserta didik adalah menentukan tujuan dan standar. Standar yang digunakan dalam validitas media pembelajaran adalah materi yang terkandung dalam pembelajaran yang sesuai dengan KD yang telah ditetapkan. Penetapan tujuan pembelajaran harus memuat rumus ABCD, yaitu A = audiens, B = perilaku, C = kondisional, dan D = derajat.

3. *Pilih Metode, Media, dan Bahan* (pemilihan strategi, metode, media, dan materi)

Tahap selanjutnya yaitu pemilihan metode, media, dan bahan ajar dilakukan secara sistematis. Proses dalam pemilihan tersebut melalui 3 tahap yaitu 1) menentukan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) menentukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan metode yang telah ditentukan, 3) memilih atau merancang materi berupa media pembelajaran. Menentukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan metode yang telah ditentukan, 3) Memilih atau merancang materi berupa media pembelajaran.

4. *Gunakan Media Dan Bahan*

Tahap selanjutnya adalah penggunaan media atau penerapan media dalam proses pembelajaran untuk melihat keefektifan media pembelajaran dan disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan.

5. Memerlukan *Pembelajar* Partisipasi

Tahap selanjutnya adalah menanyakan peran siswa dalam penerapan media pembelajaran. Peran peserta didik diperlukan karena dalam proses ini dilakukan uji validitas media pembelajaran di sekolah dasar terpilih.

6. *Mengevaluasi Dan Merevisi*

Tahap terakhir adalah evaluasi dan revisi yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian tersebut menjadi acuan untuk perbaikan media pembelajaran.



Gambar 1. Model ASSURE

Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh data yang berkualitas *KelasPoint* Produk E-LKPD yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Keterangan:

Y = skor aspek dari respon peserta didik

\times = jumlah skor yang diperoleh

$\times i$ = jumlah nilai ideal

Dengan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Criteria for Validity of ClassPoint E-LKPD

No	Percentage	Qualification	Eligibility criteria
1	$84\% < Y \leq 100\%$	Very Valid	No revision
2	$68\% < Y \leq 84\%$	Valid	No revision
3	$52\% < Y \leq 68\%$	Fairly Valid	Needs revision
4	$36\% < Y \leq 52\%$	Less Valid	Revised
5	$20\% < Y \leq 36\%$	Very less valid	Revised

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan Pancasila guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dan pembahasan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui pengembangan yaitu:

Pengembangan E-LKPD dengan tampilan yang lebih menarik dan dilengkapi dengan kuis untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. E-LKPD berbasis *ClasaPoint* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa. Dengan menanamkan hal tersebut dapat mengubah cara berpikir peserta didik agar mampu mengubah cara berpikir dan cara bertindak dalam melihat suatu proses pembelajaran.

Langkah yang dilakukan adalah uji validitas produk oleh ahli media dan ahli materi. Validitas ahli materi oleh 5 orang guru kelas yang bertujuan untuk memastikan bahwa materi pendidikan Pancasila pada produk sudah baik dan benar. Uji validitas dan bertujuan untuk melihat tingkat kevalidan E-LKPD terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik. Setelah produk yang dikembangkan peneliti selesai, selanjutnya dilakukan validasi oleh validator untuk melihat apa saja kekurangan dari produk yang dikembangkan peneliti. Validator produk yang dikembangkan terdiri dari validator media dan validator materi. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator terhadap produk yang dikembangkan bertujuan agar peneliti dapat melakukan revisi terhadap produk tersebut agar lebih baik dan dapat

digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan revisi terhadap media berdasarkan kritik dan saran oleh validator yang telah dipilih peneliti. Hasil penilaian ahli materi oleh guru kelas UPT SDN Gadon terhadap E-LKPD. Berikut ini adalah hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Assessment Indicator	Rating Scale				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi materi yang disampaikan dengan jelas		√			
2.	Materi yang disampaikan mudah dipahami	√				
3.	Materi yang disampaikan sesuai dengan pembahasan yang dikemukakan pada capaian pembelajaran.		√			
4.	Tampilan dari <i>Kelas Point</i> E-LKPD dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.	√				
5.	Bahasa yang digunakan dalam materi ekonomi ini mudah dipahami oleh siswa.		√			
6.	Presentasi materi dalam <i>Kelas Point</i> E-LKPD melibatkan siswa dalam pembelajaran	√				
7.	Materi yang disajikan dalam <i>Kelas Point</i> E-LKPD disusun secara berurutan.	√				
8.	Materi yang dipilih sesuai dengan tingkat kesulitan yang harus dipahami oleh siswa.		√			
Total Score				36		

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Assessment Indicator	Rating Scale				
		5	4	3	2	1
1.	Daya tarik desain sampul		√			
2.	Desain media pada <i>Kelas Point</i> E-LKPD sesuai dengan isi materi di dalamnya	√				
3.	Kesesuaian kuis dengan tingkat pemahaman siswa		√			
4.	Daya Tarik Konten E-LKPD		√			
5.	Kesesuaian Jenis Huruf yang Digunakan pada Siswa SD Kelas IV			√		
6.	Kesesuaian Ukuran Huruf yang Digunakan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV		√			
7.	Kesesuaian <i>Kelas Point</i> E-LKPD dengan karakteristik siswa SD	√				
8.	E-LKPD Class Point dapat bersifat interaktif	√				
9.	<i>Kelas Point</i> E-LKPD mudah digunakan dan tidak merugikan siswa	√				
10.	Desain yang disajikan mendorong keingintahuan siswa	√				
Total Score						

Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh skor 44 dengan rata-rata 88%. Berdasarkan kriteria validitas, *Berbasis Class Point* E-LKPD berada pada kategori sangat valid.

Saran

Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 36 dengan rata-rata 90%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, *Berbasis ClassPoint* E-LKPD berada pada kategori sangat layak digunakan.

Validitas ahli media dilakukan oleh 1 orang dosen yang bertujuan untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian E-LKPD dengan materi dan desain yang baik. Berikut ini adalah hasil penilaian ahli media. Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh skor 44 dengan rata-rata 88%. Berdasarkan kriteria validitas, *Berbasis ClassPoint* E-LKPD berada pada kategori sangat valid.

KESIMPULAN

Perkembangan *Berbasis Class Point* E-LKPD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh hasil sangat valid oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media dengan rata-rata 88% dan penilaian ahli materi dengan rata-rata 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa *Berbasis Class Point* E-LKPD memenuhi kriteria validitas dan masuk dalam kategori sangat valid.

REFERENSI

- Agustyaningrum, N. (2015). Developing Higher Level Thinking Skills in Junior High School Mathematics Learning. *Journal of PYTHAGORAS Riau Islands University*, 151(1), 10-17. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Ali, M., Sudaryono, Soeharto, Maskur, A., Luknanto, D., Alfian, M. A., Amirrachman, A., & Rahmawati, Y. (2020). *Competency direction of Indonesia's generation towards 2045*.
- Andi Prastowo. (2014). *Creative Guide to Making Innovative Teaching Materials*. Yogyakarta: Diva Press.
- Andriyani, E. Y. (2018). Validity of Project-Based Electronic Learner Worksheet on Thermochemistry Material in Class XI SMA. *Chemistry Education*.
- Baker, R. L. (2014). Designing LibGuides as Instructional Tools for Critical Thinking and Effective Online Learning. *Journal of Library and Information Services in Distance Learning*, 8 (January 2015), 107-117. <https://doi.org/10.1080/1533290X.2014.944423>
- Dhari H.M & Haryono (1998). *AP Learning Methodology*. Malang: Department of Education and Culture.
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). Improving Students' Critical Thinking Ability with Problem Based Learning. *National Seminar on Mathematics and Mathematics Education UNY*, 597-602.
- Indriani, V. M. (2020). Validity of Microsoft PowerPoint-Based Learner Worksheets (LKPD) on the Subtheme of the Diversity of My Nation's Culture in Class IV Elementary School. *Jpgsd*, 8(1), 1044-1052. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitian-pgsd/article/view/36681>.
- Jeklin, A. (2021). Application of Classpoint Presentation Media to Improve Students' Learning Outcomes in English Subjects at MAN 19 Jakarta. *Journal of Education*, 3(1), 1-23. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105/85>.
- Kustandi, Cecep, and Darmawan, Daddy. (2020). *Learning Media Validity: Concepts & Applications of Learning Media Validity for Educators in Schools and Communities*. Jakarta: Kencana
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y.-. (2020). Implementation of Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) in 21st Century Learning. *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(1), 65-73. <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>

- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). *Gain Normality Test for Module Stabilisation with One Group Pre and Post Test*. November, 596- 601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Prasetyo, Z., & Utami, R. (2023). "Implementation of Technology in Learning to Improve Critical Thinking Skills." *Journal of Educational Technology*.
- Putri, K. K. (2017). *SKRIPSI Submitted to the Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Yogyakarta State University to Fulfil Part of the Requirements for Obtaining a Bachelor of Education Degree by Primaningtyas Nur Arifah*. <https://eprints.uny.ac.id/52128/>
- Puspawardani, H. A., & Yermiandhoko, Y. (2022). Validity of Visual Interactive Learning Media Based on Virtual Roaming Game with RME Approach on Flat Buildings Material for Grade IV SDN 01 Demuk. *Journal of Research on Elementary School Teacher Education*, 9(10), 3503-3514.
- Rizkianto, F., & Murwaningsih, T. (2018). Application of Problem Based Learning to Improve Students' Critical Thinking and Creative Thinking Skills. *Proceedings of the National Seminar*, 160-175.
- Rizqoh, A. (2019). Application of Amazing Topeng Malang Media to Improve Literacy Ability and Creative Thinking Skills in Thematic Learning of Class Iv Sdn 2 Girimoyo, Malang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3 No 2 (2), 341–358.
- Toni, S., & Indriani, E. (2021). "The Use of Interactive Learning Media in Improving Students' Critical Thinking Skills." *Journal of Education and Learning Technology*.
- Trianto. (2013). *Designing Innovative, Progressive Learning Models. Concepts, Foundations, and Implementation in the Education Unit Level Curriculum. (KTSP). Kencana Prenada Media Group*.
- Wardhono, A (2024). *The Implementation of ClassPoint to Improve the Students' Grammar Competence to the Freshmen Students, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban Academic Year 2024*
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformation of 21st Century Education as a Demand. *Journal of education,1* , 263-278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> 21st Century Education Transformation as a Demand for Human Resource Validity in the Global Era .pdf. accessed on; day / date; Saturday, 3 November 2018. hour; 00:26, wib.
- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking; learning motivation: A year-long experimental study. *Computers and Education*, 59 (2), 339-352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>