

E-LKPD BERBASIS PROBING PROMPTING PADA MATERI GAYA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA KELAS IV

Mia Amita Sari¹⁾, Wahyu Kurniawati²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Yogyakarta

miaamitaa14@gmail.com¹⁾, wahyukurniawati@upy.ac.id²⁾

Abstrak

Tujuan dari penelitian yaitu mengetahui kevalidan, keefektifan serta nilai praktis dari E-LKPD Berbasis Probing Prompting ini dalam meningkatkan hasil prestasi belajar dari peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Metode yang digunakan peneliti yaitu metode pengembangan (R&D) yang menerapkan model penelitian ADDIE meliputi 5 langkah yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kemudian teknik untuk mengumpulkan data di penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket dengan subjek dari penelitian yaitu 38 siswa yang ada di kelas IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Data analisis menggunakan teknik analisis kuantitatif kualitatif. Hasil data dari penelitian yaitu E-LKPD Berbasis Probing Prompting berdasarkan hasil penilaian dari ahli media memperoleh presentase 86% serta dari ahli materi memperoleh presentase 93% mendapat kriteria "sangat baik", maka dapat disimpulkan menurut penilaian dari ahli materi dan media bahwa E-LKPD ini valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penilaian dari respon guru mendapatkan presentase 83,33% dengan mendapat kriteria "baik" dan berdasarkan penilaian dari respon siswa memperoleh presentase 89% dengan mendapat kriteria "sangat baik", kesimpulan berdasarkan penilaian dari angket respon guru dan angket respon siswa bahwa media E-LKPD praktis digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Abstract

The purpose of the study is to determine the validity, effectiveness and practical value of this Probing Prompting-Based E-LKPD in improving the learning achievement outcomes of grade IV students of SD Muhammadiyah Ambarbinangun. The method used by researchers is the development method (R & D) which applies the ADDIE research model includes 5 steps, namely Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate. Then the technique to collect data in this study used observation, interviews, documentation, and questionnaires with the subjects of the study, namely 38 students in grade IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Data analysis using qualitative quantitative analysis techniques. The results of the data from the study, namely Probing Prompting-Based E-LKPD based on the assessment results from media experts obtained a percentage of 86% and from material experts obtained a percentage of 93% received "very good" criteria, it can be concluded according to the assessment of the teacher response questionnaire and student response questionnaire that the E-LKPD media is practically used in learning activities.

Sejarah Artikel

Diterima:04-03-2024

Direview:13-06-2024

Disetujui:31-07-2024

Kata Kunci

E-LKPD, probing
prompting, prestasi
belajar, gaya

Article History

Received:04-03-2024

Reviewed:13-06-2024

Published:31-07-2024

Key Words

E-LKPD, probing
prompting, learning
achievement, style

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu usaha yang dilakukan oleh keluarga dan masyarakat serta pemerintah melewati bimbingan atau Latihan dan dilakukan disekolah atau diluar sekolah demi menyiapkan generasi baru yang akan memerankan peranan dilingkungan masyarakat kelak. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah mengacu pada system Pendidikan yang ada di Indonesia yakni ada pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan. Lembaga di Indonesia seperti sekolah akan secara terus menerus berupaya untuk memperbaiki struktur dan sistemnya, upaya tersebut dapat dilihat berdasar perubahan kurikulum yang masih berlaku di sekolah. Kurikulum terbaru saat ini yaitu kurikulum merdeka. (Rahayu et al., 2022) mengatakan kurikulum merdeka yang dimana sistem ini memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan proses pembelajaran dengan santai, menyenangkan, tenang, bebas stress serta bebas dari tekanan dalam menunjukkan bakat alami mereka.

(Research and Development, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran terutama pada kurikulum merdeka. Media pembelajaran yaitu hal yang mampu menyalurkan sebuah pesan hingga dapat menarik minat dan perasaan serta pikiran peserta didik dalam proses pembelajaran demi tercapai tujuan pembelajaran. (Zaini & Dewi, 2017) mengatakan media belajar yaitu alat bantu yang digunakan oleh pengajar dalam memberikan sebuah materi dan meningkatkan perhatian dari peserta didik selama proses pembelajaran serta meningkatkan kreativitas. Dengan adanya media belajar siswa semakin terdorong untuk lebih giat belajar. Mendorong peserta didik dalam menulis; berbicara serta berimajinasi. Adanya media belajar dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif serta efisien. (Pratiwi & Meilani, 2018) mengatakan bahwa media belajar yaitu suatu hal yang memberikan sebuah motivasi kepada siswa dalam kegiatan belajar dan mampu mendorong siswa sehingga dapat mendapatkan hasil belajar maksimal.

Berdasarkan beberapa teori yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan media belajar yaitu faktor yang paling penting di kurikulum terbaru ini, media belajar dapat menyampaikan sebuah pesan dari guru untuk siswa melalui sebuah alat yang mampu menarik minat dari peserta didik untuk lebih giat belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. kemudian media belajar yaitu alat bantu yang membantu seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu untuk meningkatkan efektivitas dalam penggunaan media yaitu dengan meningkatkan keterampilan yang dimiliki guru dalam menguasai suatu media pembelajaran, guru harus mampu dalam mengembangkan beberapa strategi yang bukan hanya dengan memberikan informasi, tetapi dapat mendorong peserta didik untuk dapat belajar menggunakan media pembelajaran sehingga

dampak positive dari penggunaan media belajar dapat dirasakan oleh peserta didik dan mampu meningkatkan prestasi belajar.

(Pratiwi & Meilani, 2018) mengatakan prestasi belajar yaitu akumulasi dari sebuah pembelajaran yang didapat oleh peserta didik dalam bentuk nilai, yaitu ranah kognitif; afektif; dan psikomotor yang di dapat selama masa pembelajaran. Terdapat beberapa indicator yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa bisa diukur dengan konsep maupun kompetensi yang telah menjadi tujuan dari pembelajaran atau tujuan dari perilaku yang dapat dikuasai peserta didik saat pembelajaran. Indicator belajar terdiri dari 3 ranah yakni:

1. kognitif mencakup ingatan, pengamatan, pemahaman dan analisis serta sintesis.
2. Afektif mencakup sambutan, penerimaan, apresiasi dan internalisasi, serta karakterisasi.
3. Psikomotorik mencakup ketrampilan bertindak dan bergerak serta kecakapan sebuah ekspresi verbal maupun nonverbal.

Hasil kegiatan siswa yang mencakup 3 ranah indicator yaitu ranah kognitif dan afektif serta psikomotorik di lampirkan kedalam bentuk laporan hasil dari evaluasi belajar peserta didik selama satu semester dan dicantumkan dala bentuk nilai serta deskripsi makna dari nilai itu dan diserahkan kepada orangtua atau wali siswa.

Mata pelajaran yang saat ini di berikan di Sekolah Dasar salah satunya yaitu IPAS, (Astalini & Kurniawan, 2019) mengatakan IPA yaitu mata pelajaran yang mempunyai ruang lingkup yang lebih menjorok pada keadaan alam sekitar, IPA yaitu mata pelajaran yang diharuskan dipelajari disekolah, IPA dapat menghubungkan sebuah cara mempelajari mengenai alam sekitar secara terstruktur sehingga dapat diartikan pembelajaran IPA yaitu suatu proses dari pengalaman serta menghasilkan suatu pengetahuan yang tentang pemahaman konsep.

Hasil wawancara guru kelas IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun yang dilakukan pada tahun 2023, terdapat beberapa masalah yaitu masih kurangnya penggunaan media belajar khususnya IPAS pada materi "Gaya". Ketika proses pembelajaran pendidik lebih terfokus pada penggunaan buku guru serta buku siswa saja, membaca materi yang disajikan pada buku tanpa menggunakan inspirasi yang lain. Itulah yang menjadi penyebab siswa menjadi tidak focus dalam kegiatan pembelajaran, seharusnya materi ini perlu adanya Kerjasama antara guru dan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan siswa kurang focus hanya bermain-main, bercerita dengan teman serta tidak mapu memperhatikan penjelasan materi dari guru. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar khususnya pada pelajaran IPAS materi "Gaya",

dimana hanya beberapa siswa saja yang dapat lulus nilai KKM. Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa masalah utama yang terjadi yaitu dimana dapat dilihat dari penjelasan sebelumnya bahwa tidak ada cukup sumber materi yang tersedia dikelas untuk membantu dalam meningkatkan prestasi belajar. Dari rumusan masalah, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran yaitu E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* sebagai hasil dari masalah yang telah disebutkan diatas. *Probing Prompting* menurut (Afrianti & Marlina, 2020) merupakan strategi dengan menyajikan beberapa pertanyaan dengan tujuan menggali serta menuntun peserta didik aktif didalam proses berfikir dengan cara mengaitkan beberapa pengalaman dari belajar yang didapat sebelumnya dengan beberapa pengalaman belajar yang didapatkan sekarang.

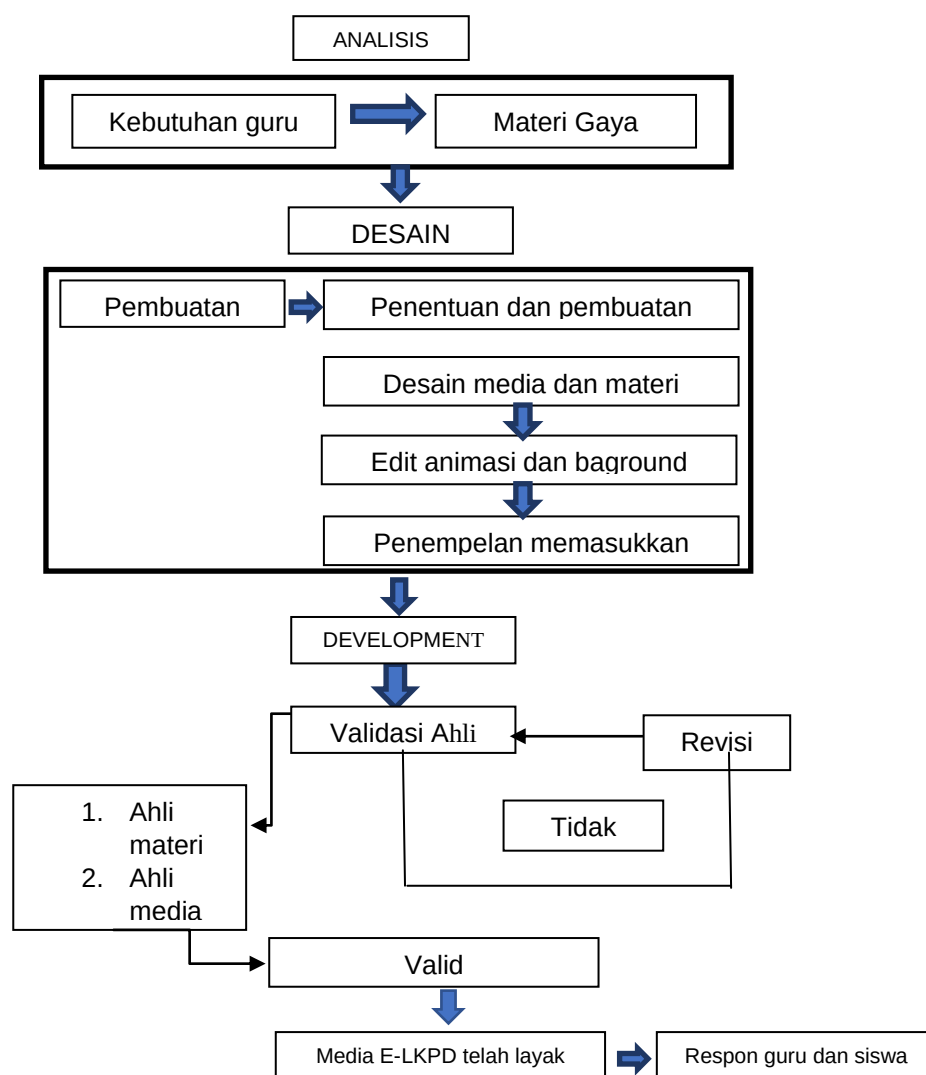
LKPD yang umumnya di gunakan yakni berbentuk cetak, tetapi seiring perkembangan zaman dimana semua hal dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun laptop dan seiring perkembangan teknologi pengetahuan maka dibutuhkan LKPD dengan tampilan yang inovatif serta di kemas kedalam format online sehingga bisa diakses menggunakan *smartphone* dan laptop atau biasa di sebut Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). (Pamungkas & Fitriyani, 2023) mengatakan E-LKPD yaitu sebuah perangkat pembelajaran dengan berbantuan internet dan telah di susun dengan terstruktur didalam satu pembelajaran tertentu dan berbentuk elektronik. E-LKPD mampu menampilkan beberapa video; gambar; dan teks serta pertanyaan yang didesain mampu menilai secara otomatis. E-LKPD dapat didesain sesuai dengan keinginan dan kreativitas pendidik sehingga dapat menaik minat peserta didik dan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar. Pembuatan E-LKPD menggunakan sebuah website yang disebut dengan *Liveworksheet.com*, dari website ini guru dapat merancang serta mendesain E-LKPD dengan format .pdf dan di masukkan ke *Liveworksheet* dan nantinya akan dikemas dalam format .com.

Berdasarkan dari pernyataan diatas maka media pembelajaran yang disusun oleh peneliti yaitu E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* merupakan sebuah lembar kerja siswa yang berisi materi pembelajaran, video yang ada kaitannya dengan sebuah materi dan serangkaian pertanyaan khususnya materi gaya pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran ini sangat menarik serta mudah diakses dimanapun dan kapanpun, sementara siswa sangat suka menggunakan berbagai benda elektronik khususnya *smartphone* dan laptop, media ini akan sangat berguna meningkatkan prestasi hasil dari belajar IPAS siswa pada materi Gaya kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yaitu R&D. (Rohaeni, 2020) mengatakan metode dalam penelitian dimaksudkan sebagai metode untuk meneliti, memproduksi, merancang serta menguji validitas suatu produk yang dikembangkan. Model penelitian menggunakan model ADDIE atau *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Model ADDIE salah satu model penelitian dan mempunyai sifat secara luas dan sangat sesuai digunakan dalam metode pengembangan. Ketika model pengembangan ini di gunakan proses yang dilakukan dianggap berurutan dan juga interaktif. Alur pengembangan model ADDIE E-LKPD Berbasis Probing Prompting pada gambar berikut ini:

Gambar. 1 Alur Pengembangan ADDIE



a. Analisis kebutuhan guru

Pada tahap ini timbulnya suatu masalah yang dihadapi selama proses belajar mengajar, masalah yang dimaksud yaitu pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan hanya memperhatikan serta menyimak penjelasan guru yang berfokus pada buku saja serta kurangnya guru menggunakan media belajar

sehingga selama proses belajar mengajar peserta didik cenderung tidak tertarik dan mudah bosan.

b. Analisis pada materi gaya

Pada tahap ini analisis materi belajar khususnya materi gaya dengan tujuan untuk menentukan materi apa saja yang akan dipelajari dan kemudian disusun secara sistematis sehingga dapat memudahkan dalam penyusunan rumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Desain

Tahap ini peneliti mendesain media belajar sesuai pada kebutuhan siswa, kemudian media yang dibuat oleh peneliti yaitu E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* dijalankan sesuai Langkah berikut:

1. Menentukan model dari pembelajaran yang digunakan kemudian membuat E-LKPD sesuai pada model yang sudah ditentukan.
2. Membuat desain dari E-LKPD dengan menggunakan *Microsoft Word* kemudian di ubah kedalam format *.pdf* dengan memasukkan materi yang telah ditentukan.
3. Mendesain E-LKPD semenarik mungkin dengan beberapa animasi yang telah ditentukan dan mendesain background dengan warna yang sesuai dan tidak mencolok.
4. Tahap terakhir yang dilakukan yaitu memasukkan E-LKPD yang telah dikemas dengan format *.pdf* kedalam *website* yang bernama *Liveworksheet*.

d. Development

Pada tahap development ini peneliti menyusun desain media yang didesain sebelumnya, kemudian memvalidasi produk yang dikembangkan kepada ahli materi dan media sebelum pada akhirnya digunakan secara efektif untuk kegiatan belajar mengajar.

e. Implementation

Kemudian tahap implementation peneliti melakukan uji coba terhadap dua kelas paralel yang merupakan kelas eksperimen dan kontrol, subjek coba yaitu siswa dari kelas IVA dan siswa dari kelas IVB SD Muhammadiyah Ambarbinangun.

f. Evaluation

Evaluation merupakan tahap terakhir dari model ADDIE dimana peneliti mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dan diuji coba.

Adapun beberapa instrument yang telah digunakan yaitu lembar validasi untuk dinilai ahli media serta materi dengan tujuan mengetahui nilai valid dari produk yang telah dikembangkan, instrument respon siswa serta instrument respon guru dengan tujuan mengetahui nilai kepraktisan dari produk yang dikembangkan, dan

terakhir yaitu angket soal pretest dan soal posttest dengan tujuan mengetahui keefektivan dari produk yang telah dikembangkan. Untuk menguji kevalidan, kepraktisan serta keefektivan produk maka digunakan intepretasi sebagai yakni:

Tabel. 1 Intrepretasi kevalidan dan kepraktisan

Interval	Kriteria Kualitatif
85,01%-100%	Sangat Baik
70,01%-85%	Baik
50,01%-70%	Kurang Baik
0%-50%	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Derniati et al., 2022)

Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan klasifikasi kepraktisan E-LKPD Berbasis *Probing Prompting*:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pb= Presentase

Fb= Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Selanjutnya untuk mengetahui keefektivan dari produk yang dikembangkan yaitu menggunakan angket soal pretest dan soal posttest berupa sepuluh soal pilihan ganda. Kemudian data langsung diolah dengan SPSS versi 21 yaitu uji *Independent Sample T-Test*, sebelum dilakukannya pengolahan data terlebih dahulu dilakukan sebuah uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas serta homogenitas data. Kemudian uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji satu sampel Kolmogorov-Smirnov pada SPSS versi 21. Data dikatakan terdistribusi normal jika analisis mempunyai nilai Asymp.sig (2-tailed)>0,05 kemudian hasil dari penghitungan *uji homogenitas* kemudian dikategorikan dengan menggunakan acuan berdasarkan kategori, dasar pengambilan keputusan ada dalam kategori:

Sig > 0,05 Maka distribusi data bersifat homogen

Sig < 0,05 Maka distribusi data tidak bersifat homogen

Setelah uji prasyarat analisis dilakukan kemudian data diolah dengan uji *Independent Sample T-Test*. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan thitung dan ttabel berdasarkan ketentuan berikut;

Jika $\pm T_{Hitung} < \pm T_{Tabel}$ Maka H0 diterima dan Ha ditolak

Jika $\pm T_{Hitung} > \pm T_{Tabel}$ Maka H0 ditolak dan Ha diterima

Selain itu pengambilan keputusan dapat dilihat dari taraf signifikan p (Sig(2-tailed)). Jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan produk E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* materi gaya yang telah disetujui oleh ahli materi dan media, kemudian dari angket respon siswa dan angket respon guru. Untuk keefektifan data sudah di olah menggunakan SPSS versi 21. Berikut hasil dari validasi dari ahli media serta materi beserta angket respon siswa dan angket respon guru, kemudian hasil dari data yang sudah diolah.

Validasi Kevalidan Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel. 2 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Validator 1	41	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diketahui hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor 41 dari total skor 44 dan presentase 93% sehingga mendapat kategori dengan “Sangat Layak”. Penilaian dari ahli media di nilai sangat layak jika nilai tersebut diinterpretasi sesuai dengan interpretasi skor yang berada dalam rentang 85,01% - 100%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* yang dikembangkan, menurut penilaian dari ahli media sehingga masuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan untuk media belajar.

Tabel. 3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Hasil Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Validator 2	76	86%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi diperoleh skor 76 dari total skor 88 dan presentase 86% dan mendapat kategori “Sangat Layak”. Kemudian penilaian dari ahli materi di nilai sangat layak jika nilai tersebut diinterpretasi sesuai dengan interpretasi skor yang berada dalam rentang 85,01% - 100%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* yang dikembangkan, menurut penilaian ahli materi masuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media belajar.

Validasi Kepraktisan Produk

Tabel. 4 Hasil Respon Guru

Hasil Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Guru	20	83,33%	Baik

Berdasarkan tabel hasil dari respon guru memberikan skor total 20 dari keseluruhan skor 24. Jika di hitung dengan rumus maka hasilnya adalah 83,33%. Nilai tersebut berada pada rentang 70,01% - 85,01% pada kriteria interpretasi skor. Maka dapat disimpulkan bahwa media E-LKPD Berbasis Probing Prompting berada dalam kategori “Baik”.

Tabel. 5 Hasil Respon Siswa

Hasil Penilaian	Rata-Rata Skor	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Siswa (5)	39,4	89%	Sangat Baik

Berdasarkan data dari tabel diatas hasil analisis respon siswa dengan lima orang siswa diperoleh hasil presentase rata -rata 89% Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa hasil analisis angket respon siswa terhadap media belajar “E-LKPD Berbasis *Probing Prompting*” yaitu “Sangat Baik” dilihat dari kategori interpretasi rentang presentase 85,01% - 100%. Dari hasil analisis respon siswa dari lima orang siswa juga disampaikan beberapa komentar untuk E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* yaitu tentang kesulitan untuk menggunakan media belajar tersebut. Hal ini akan dijadikan masukan oleh peneliti untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran sehingga dapat lebih baik lagi.

Uji Kefektivan Produk

Tabel. 6 Uji Coba Skala Terbatas

Uji Paired Sample Statistic

		Mean	N
Pair 1	PRETEST	60.00	5
	POSTTES	76.00	5
T			

Berdasarkan pada tabel tersebut diketahui hasil nilai rata-rata soal pretest sebesar 60,00 atau 60% dan nilai rata-rata posttest sebesar 76,00 atau 76%. Maka dapat diartikan adanya pengaruh perbedaan atau perubahan sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD pada mata pelajaran IPA. Maka E-LKPD dapat dikategorikan dapat dikategorikan efektif digunakan. Perbedaan signifikasi yang terjadi dari penggunaan E-LKPD maka harus dilakukan dengan Uji Paired sample Test, Berikut hasilnya.

Uji Paired Sample Test

		Paired Sample Test	
		df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST -	4	.003
	POSTTEST		

Berdasarkan hasil dari table tersebut menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,003 < 0,05. Maka diperoleh kesimpulan penggunaan E-LKPD terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Maka pada uji coba skala terbatas yang melibatkan 5 siswa yaitu adanya perbedaan yang signifikan dalam penggunaan E-LKPD Berbasis Probing Prompting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi IPA, dan dengan nilai angket posttest sebesar 76%.

Uji Coba Skala Luas

Tabel. 7 Hasil Uji Normality

		Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.
nilai pretest posttest	pretest kelas eksperimen	.893	17	.052
	posttest kelas eksperimen	.858	17	.014
	pretest kelas kontrol	.915	21	.069
	posttest kelas kontrol	.871	21	.010

Hasil Uji Normality menggunakan *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan peneliti kurang dari 30. Dengan dasar keputusan dari uji normality yakni jika nilai Sig. > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal sedangkan jika nilai Sig. < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Kemudian hasil uji normality dengan menggunakan nilai angket pretest dan posttest pada kedua kelas menghasilkan nilai dari kelas eksperimen pretest sebesar 0,052 > 0,05 dan nilai posttest sebesar 0,014 > 0,05. Sementara pada nilai kelas kontrol pretest dengan presentase 0,069 > 0,05 serta nilai posttest sebesar 0,010 > 0,05.

Sehingga dapat disimpulkan menurut dasar pengambilan keputusan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel. 8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.152	1	36	.699

Hasil dari *Uji Homogeneity Of Variance* nilai Sig. 0,699 > 0,05 maka dapat disimpulkan kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen.

Tabel. 9 Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)
hasil_belajar	Equal variances assumed	.048	.827	2.949	36	.006
	Equal variances not assumed			2.920	32.88 6	.006

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai Sig. pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,827 tingkat signifikan > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data eksperimen dan kontrol homogen.

Kemudian berdasarkan tabel output Independent Sample Test diketahui Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05. Maka H₀ ditolak H_a diterima. Maka dapat diartikan peningkatan E-LKPD pada siswa dari kedua kelas yaitu berbeda secara signifikan.

Pembahasan

Alat media belajar E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* khususnya pada mata pelajaran IPAS materi gaya dibuat setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi secara terstruktur di SD Muhammadiyah Ambarbinangun kelas IV, diketahui bahwa pelajaran IPAS adalah mapel yang yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar. IPAS merupakan

mata pelajaran yang membahas tentang alam sekitar, tentu saja mata pelajaran ini lumayan sulit jika hanya mengandalkan buku saja. Dari hasil wawancara dan observasi diketahui nilai siswa cenderung rendah khususnya pada materi gaya, hal ini karena ketika kegiatan belajar mengajar pendidik tidak menggunakan media belajar tentu saja hanya terpaku dengan buku guru dan buku siswa saja, alhasil siswa hanya mendapatkan materi dari penjelasan yang diberikan guru dan membaca buku saja. Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut maka peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* materi gaya mata pelajaran IPAS kelas IV sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Seperti pendapat (Nurul Audie, 2019) penggunaan media belajar menjadi factor yang paling penting untuk meningkatkan prestasi belajar serta untuk meningkatkan motivasi dalam belajar, hal ini terjadi karena media belajar menjadi pendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan telah dimiliki seseorang terutama untuk siswa yang sedang dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan model ADDIE yang telah digunakan peneliti untuk penyusunan media belajar ini, Langkah-langkah yang digunakan yaitu Analysis, Desain; Development; Implementasi serta Evaluasi. Setelah media belajar disusun alur selanjutnya yaitu validasi yang telah dilakukan oleh ahli media serta ahli materi. Setelah produk divalidasi dan memperoleh skor dari ahli media dengan presentase yaitu 93% mendapat kriteria "Sangat Layak" kemudian dari ahli materi dengan presentase 86% mendapat kriteria "Sangat Layak". Setelah itu media pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan, selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan dengan 2 kelas paralel yaitu dari kelas eksperimen menggunakan media belajar yang dikembangkan peneliti dan kelas control tanpa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai kelas pembanding yang sebelumnya kedua kelas sudah diuji normality dan homogenitas dengan hasil normal dan homogen. Kemudian data yang didapat diolah menggunakan *Uji Independent Sample T-Test* dengan hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima. Maka dapat diartikan peningkatan E-LKPD pada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol berbeda secara signifikan. Dari data tersebut dapat diartikan kelas yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapat hasil belajar yang lebih tinggi sehingga media pembelajaran E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* efektif meningkatkan prestasi belajar siswa. Kemudian dari hasil respon guru mendapatkan skor presentase sebesar 83,33% dengan mendapat kriteria "Baik" dan hasil respon siswa mendapatkan skor presentase sebesar 89% dengan kriteria "Sangat Baik". Dari hasil tersebut maka disimpulkan bahwa E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* praktis dan mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data beserta pembahasan yang telah dipaparkan, terdapat ada perbedaan yang cukup signifikan dari hasil belajar antara kelas yang belajar menggunakan E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* dan dengan kelas yang belajar tidak menggunakan E-LKPD Berbasis *Probing Prompting*. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil yaitu penggunaan media pembelajaran E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* efektif meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPAS materi gaya.

Saran

Peneliti menyarankan penggunaan media pembelajaran E-LKPD Berbasis *Probing Prompting* hanya berlaku untuk subjek yang diteliti yaitu siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun sehingga tidak dapat disamakan atau dibandingkan dengan subjek sekolah lain dan penyebaran produk masih terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, M. N., & Marlina, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Probing-Prompting bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 272–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.653>
- Astalini, A., & Kurniawan, D. A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jps.7.1.2019.1-7>
- Derniati, R., Hutapea, N. M., Suanto, E., Bina, K., Km, W., Baru, S., Tampan, K., & Pekanbaru, K. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Transformasi Berbasis Problem Based Learning*. 06(02), 2144–2159
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595
- Pamungkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Materi Magnet. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 91–102. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1205>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementation of Independent Curriculum in Driving School. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319
- Research and Development). (2021). 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122.

<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>