

Pengembangan E-LKS Sebagai Media Pembelajaran Permainan Bola Besar untuk Kelas VI di MI Islamiyah Gaprang Berbasis Android

Moh. Asmi¹ Fadloly¹, Siti Rofiah², Bima Tangguh Alam³, Ahmad Saifudin⁴

¹ Universitas Nahdlatul Ualama Blitar, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ualama Blitar, Indonesia

³ Universitas Nahdlatul Ualama Blitar, Indonesia

⁴ Universitas Nahdlatul Ualama Blitar, Indonesia

Email : asmiqu3@gmail.com, sitirofiah.unublitar@gmail.com, bima.renata@gmail.com,

saif.ahmad123coretandinding@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 04/09/2021

Direvisi : 05/05/2022

Disetujui : 20/07/2022

Dipublik : 25/07/2022

Kata kunci:

Media Pembelajaran;

e-LKS;

Android,

Keywords:

Learning Media;

e-LKS;

android,

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan analisa kebutuhan di MI Islamiyah Gaprang dengan subjek penelitian peserta didik kelas VI. Selama melakukan observasi peneliti menemukan beberapa kendala dalam pembelajaran PJOK yang dialami oleh peserta didik khususnya pada materi permainan bola besar di masa pandemi. Salah satunya adalah kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam belajar dan kurangnya media yang digunakan dalam proses belajar, sehingga hasil dan tahapan proses dalam belajar peserta didik yang masih belum memenuhi standart dan kebutuhan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifitasan terhadap pengembangan media pembelajaran berupa e-LKS berbasis aplikasi mobile yaitu Android. Prosedur yang dipakai merupakan adaptasi dari metode R&D akronim dari Research and Development. Metode pengembangan ini tepat digunakan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Data yang diperoleh dari hasil validasi yang didapatkan dari para ahli, baik dari ahli materi maupun ahli media, tanggapan guru serta peserta didik, sehingga diperoleh data sebagai berikut; 80%, 92%, 90% dan 86,9% dengan total skor 87,9% dimana skor mencapai kriteria "Sangat Baik atau Sangat Valid atau Sangat Dapat Digunakan". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-LKS berbasis Android ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran pada materi permainan bola besar.

Abstract: This research was conducted based on the results of observations and needs analysis at MI Islamiyah Gaprang with the research subjects of class VI students. During the observation, the researchers found several obstacles in learning PJOK experienced by students, especially in the material for the big ball game during the pandemic. One of them is the lack of self-confidence of students in learning and the lack of media used in the learning process, so that the results and stages of the learning process of students still do not meet the standards and learning needs. The purpose of this research is to determine the effectiveness of the development of learning media in the form of e-LKS based on mobile applications, namely Android. The procedure used is an adaptation of the acronym R&D method from Research and Development. This development method is appropriate to be used in research and development carried out. The data obtained from the validation results obtained from experts, both from material experts and media experts, responses from teachers and students, in order to obtain the following data; 80%, 92%, 90% and 86.9% with a total score of 87.9% where the score reaches the criteria of "Very Good or Very Valid or Very Usable". So it can be concluded that the Android-based e-LKS learning media is very well used in the learning process on the big ball game material.

PENDAHULUAN

Peneliti memulai penelitian dan pengembangan ini dengan melakukan observasi. Selama proses observasi proses pembelajaran dilaksanaka secara daring atau *online* karena masih dalam suasana wabah pandemi covid-19. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan berfokus pada materi permainan bola besar kelas 6, sedangkan tempat observasi dilaksanaka di sebuah lembaga pendidikan yaitu di MI Islamiyah Gaprang. Selama proses belajar di masa pandemi peran guru yaitu berfokus pada

pemberian tugas yang bersumber dari buku lembar kerja peserta didik atau LKS, Selanjutnya tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pesan kepada para siswa. Selama proses belajar tersebut peneliti menemukan bahwa cara yang dilakukan tersebut kurang disenangi oleh siswa sehingga terdapat peserta didik yang kurang berminat dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru di lembaga tersebut. Disamping itu para siswa juga tidak bisa memahami materi secara maksimal karena tidak adanya praktik yang diberikan.

Suatu pembelajaran tidak cukup hanya diterangkan saja, suatu pelajaran harus berjalan efektif dan maksimal sehingga perlu adanya tambahan media yang disusun untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman, (2014) pembelajaran adalah proses interaksi dua arah yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Saat ini banyak sekali media yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran dikelas dan seorang pendidik harus mampu memilih media penunjang yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Pada dasarnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi sangat berdampak pada dunia pendidikan dewasa ini. Hal tersebut bahkan memiliki dampak secara langsung terhadap unsur kehidupan dimasyarakat, terlebih pada bidang pendidikan. Saat ini kemajuan dan perkembangan yang berkualitas tidak lepas dari peran penting pendidikan, sebab manusia mampu mewujudkan semua potensi yang dimiliki. Peran pendidikan yang tertuang dalam UU Nomor 20 tahun 2003, telah dijelaskan bahwa pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter perdapan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai upaya dalam rangka mewujudkan potensi diri pada peserta didik adalah dengan menerapkan pendidikan jasmani. Pada pendidikan jasmani yang menjadi pelajaran di sekolah memiliki tugas utama untuk diterapkan, karena para siswa dapat terlibat secara langsung terhadap berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan jasmani. Penyelenggaraan Pendidikan Jasmani di suatu lembaga pendidikan atau sekolah dibutuhkan untuk menghadirkan pengalaman dan kesempatan kesempatan terhadap peserta didik untuk memaksimalkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik.

Dalam peradaban manusia pengetahuan memiliki peran penting, sehingga kita semua tahu dan mengerti bahwa peran ilmu pengetahuan dalam perkembangan peradaban di masa depan sangat dibutuhkan. Karena itu, pentingnya media dalam proses belajar, menurut Arsyad (2015) media sebagai sarana belajar memiliki fungsi penting sebagai alat bantu dalam proses belajar yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, kondisi dan iklim yang diciptakan oleh guru. Media pembelajaran mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Interaksi yang ada mempunyai nilai edukasi. Penelitian ini juga mengacu pada penelitian Catur Ragumi, dkk (2017), "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta didik (Lks) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Pada Kompetensi Dasar Pematangan Dan Tarif Pph Pasal 21 Kelas XII Akuntansi di Smkn 2 Buduran Sidoarjo".

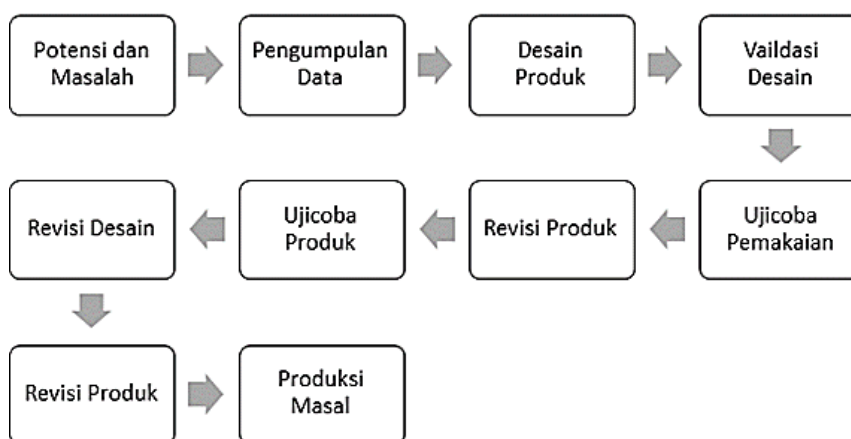
Sesuai dengan uraian yang telah dijabarkan, sehingga rumusan masalah yang diperoleh penulis adalah bagaimana proses pengembangan e-LKS sebagai media dalam pembelajaran materi bola besar untuk kelas VI di MI Islamiyah Gaprang berbasis Android dan bagaimana keefektifan e-LKS yang digunakan untuk media pembelajaran pada materi bola besar untuk kelas VI di MI Islamiyah Gaprang berbasis Android. Selanjutnya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan, bahwa penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses pengembangan e-LKS sebagai media pembelajaran materi bola besar untuk kelas VI di MI Islamiyah Gaprang berbasis Android. Dan untuk mengetahui keefektifan e-LKS yang dikembangkan untuk media dalam kegiatan belajar dengan materi permainan bola besar untuk kelas VI di MI Islamiyah Gaprang berbasis Android

Berdasarkan data yang telah diperoleh di MI Islamiyah Gaprang dan kebutuhan penunjang lainnya, dapat dikatakan bahwa media diperlukan untuk mengurai permasalahan yang terdapat pada sekolah tersebut, khususnya media dalam pembelajaran Olahraga pada materi permainan bola besar. Mengingat pentingnya media pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian informasi, pengembangan media ini nantinya sebagai alternatif pemecahan permasalahan pada proses belajar disekolah. Untuk itu dipilihlah e-LKS berbasis Android sebagai media pembelajaran pada materi permainan bola besar kelas VI di MI Islamiyah Gaprang.

METODE

Research and development digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa Research and Development (R&D) merupakan metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan prosuk baru dan mengujinya. Sedangkan menurut Borg and Gall (1989) R&D bertujuan untuk menciptakan produk dan kemudian dikembangkan selanjutnya produk tersebut divalidasi yang nantinya digunakan pada kegiatan pembelajaran. Dalam proses pengembangannya metode ini meliputi uji validasi, dan uji coba produk. Ahli desain dan ahli materi pembelajaran bertugas sebagai validator untuk Uji validasi, kemudian Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif dan menarik untuk diimplementasikan.

Peneliti menggunakan 10 tahapan penelitian, yaitu: 1) Potensi Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Validasi Produk, (9) Revisi Akhir dan (10) Produksi massal, yang selanjutnya digunakan peneliti sebagai prosedur Penelitian dan Pengembangan.



Gambar 2.1 Sepuluh (10)Tahapan Pengembangan Borg and Gall

Mengingat beberapa tahapan perlu memakan biaya yang tidak sedikit yaitu pada tahapan ke tujuh sampai pada tahapan kesepuluh, sedangkan dalam implentasinya juga memerlukan subjek penelitian yang lebih banyak, sehingga model yang diinginkan dalam penelitian dan pengembangakna ini hanya menerapkan tujuh tahapan pengembangan dari Borg and Gall dengan prosedur pengembangan sebagai berikut; potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, uji validasi, perbaikan desain, uji coba produk, revisi dan penetapan Hal ini menurut (Novitasari, 2019) R&D merupakan model dalam penelitian dengan tujuan menciptakan produk kemudian diujicobakan untuk mengetahui kelayakan produk tesebut. Pada penelitian ini terdapat potensi malasah yaitu belum tersedianya media pembelajaran untuk kelas VI di MI Islamiyah Gaprang pada materi permainan bila besar, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran e-LKS ini untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Pengumpulan data merupakan langkah untuk mendapatkan beberapa informasi yang nantinya akan diimplementasikan sebagai bahan perencanaan produk baru yang diinginkan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan masalah tersebut.

Dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan pada penelitian ini akan dilaksanakan di MI Islamiyah Gaprang dengan mewawancarai guru dan peserta didik selanjutnya dikumpulkan sebagai bahan untuk memetakan masalah sekaligus solusi yang akan diberikan. Informasi yang didapatkan berupa lisan dan dokumentasi. Untuk mengetahui KI dan KD yang implementasikan dalam proses pembelajaran peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang diterapkan. Setelah informasi yang dikumpulkan cukup, selanjutnya peneliti membuat produk awal e-LKS. Peneliti membuat desain atau *prototype* produk yang akan dikembangkan dan menggabungkan penggunaan e-LKS sebagai alat bantu dalam materi bola besar. Desain awal produk e-LKS adalah sebagai berikut:

1. Berupa Aplikasi berbasis mobile Android
2. Memuat komponen-komponen berupa, Judul. Standart kompetensi, kompetensi dasar, indikator, menjelaskan konsep materi serta kuis dan latihan soal
3. Berbahasa Indonesia.
4. Terdapat gambar dan video

Validasi produk dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran e-LKS yang dikembangkan sudah tepat. Selain itu, juga untuk menentukan apakah ada perbedaan dalam produk yang dibuat baik dari penampilan dan kontennya. Maka dari itu perlu dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yaitu media dan materi. Sedangkan untuk uji materi memiliki tujuan untuk menilai apakah produk lengkap dalam penyajian materi, kesesuaian terhadap materi yang nanti akan disampaikan pada permainan bola besar, sistematika pada penulisan materi dan apapun yang terkait dengan pelajaran PJOK kelas VI dengan materi permainan bola besar. Selanjutnya peranan Uji Ahli media bertujuan untuk menentukan *feedback* dari validator dari setiap aspek media yang nanginya dikembangkan termasuk didalamnya meliputi aspek kualitas produk, tampilan media dan kemudahan dalam penggunaan.

Tahapan berikutnya setelah semua selesai, maka proses selanjutnya adalah menganalisa data. Kegiatan ini dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber data lainnya selesai dikumpulkan. Kegiatan ini mengklasifikasikan data yang diperoleh berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diteliti, langkah selanjutnya adalah dilakukannya perhitungan untuk mendapatkan formulasi pada masalah yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini. Data deskriptif digunakan peneliti untuk menganalisa dalam proses menemukan permasalahan pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Peneliti menggunakan skala likert untuk memperoleh kreteria sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Selanjutnya digunakan skala 1 hingga 5, dengan skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Table 1. Nilai Evaluasi terhadap opsi respon (Sugiyono, 2017)

No	Kriteria	Nilai
1	Sangat Layak / Sangat Baik	5
2	Layak / Baik	4
3	Cukup Layak / Cukup Baik	3
4	Kurang Layak / Kurang Baik	2
5	Tidak Layak / Tidak Baik	1

Dalam penelitian ini validator, guru dan peserta didik diberikan angket dimana setiap angket memiliki pernyataan yang berbeda. Kuesioner pertama untuk validator media untuk mendapatkan hasil apakah media tersebut memiliki kriteria layak digunakan atau tidak. Kuesioner kedua untuk validator materi dilakukan untuk memperoleh hasil apakah materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan materi permainan bola besar pada kelas VI. Kemudian angket ketiga untuk guru untuk mengetahui bahwa media yang ditawarkan mampu digunakan dengan baik selama kegiatan pembelajaran, khususnya di kelas VI MI Islamiyah Gaprang. Kuesioner terakhir dilakuakn terhadap peserta didik agar dapat diketahuai bagaimana tingkat kepuasan dalam menggunakan media pembelajaran untuk melatih kemampuan memahami materi permainan bola besar. Rumus untuk menentukan kriteria interpretasi skor untuk validator, peseta didik dan pengajar adalah berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

P = Persentase

Σx = Total Nilai yang diperoleh

n = Nilai maksimal

Selanjutnya tingkat kelayakan yang diperoleh dijelaskan dengan kualifikasi sesuai tabel di bawah ini.

Table 2. Kriteria Kualifikasi Analisis Persentase untuk Analisis Kebutuhan, Validasi Ahli, Respon Guru dan Peserta didik (Sugiyono, 2017)

No	Kriteria	Nilai
1	Sangat Baik / Sangat Layak / Sangat Dapat Digunakan / Sangat Valid	81% - 100%
2	Baik / Layak / Dapat Digunakan / Valid	61% - 80%
3	Cukup Baik / Cukup Layak / Cukup Dapat Digunakan / Cukup Valid	41% - 60%
4	Kurang Baik / Kurang Layak / Kurang Dapat Digunakan / Kurang Valid	21% - 40%
5	Tidak Baik / Tidak Layak / Cukup Dapat Digunakan / Tidak Valid	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap awal adalah menganalisis kurikulum yang digunakan di MI Islamiyah Gaprang yaitu kurikulum 2013. Kemudian peneliti memilih tingkatan kelas yang akan menjadi sasaran objek penelitian. Setelah menentukan objek penelitian, peneliti menganalisis silabus untuk menentukan indikator dan materi. Peneliti menentukan indikator dalam pembelajaran berdasarkan KI dan KD materi permainan bola besar.

Hasil

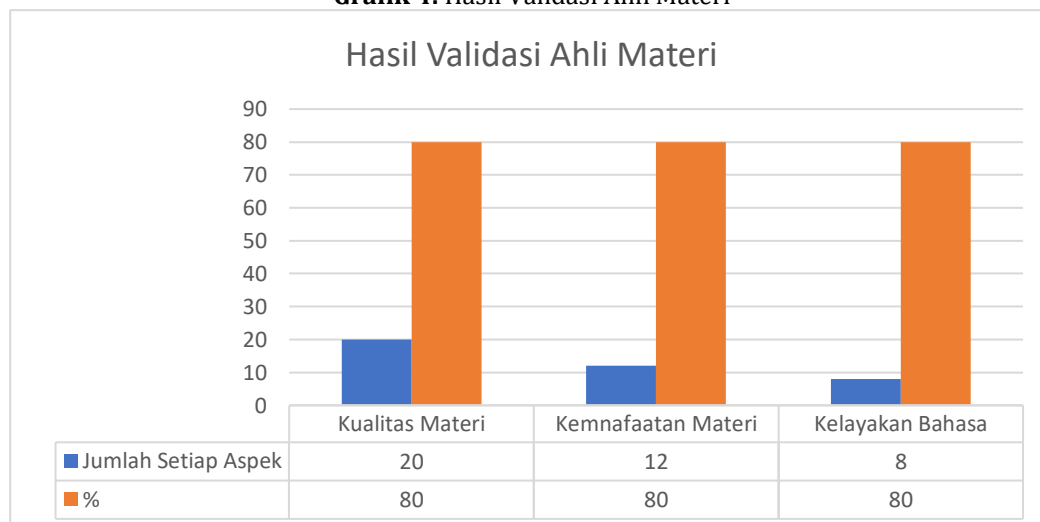
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa e-LKS sebagai sarana pembelajaran. Aplikasi e-LKS berbasis android dalam penelitian ini memuat text yang menyajikan materi permainan bola besar dengan dilengkapi beberapa video dan gambar untuk menjelaskan gerakan yang benar dalam materi permainan bola besar untuk kelas 6. Dalam pengembangan produk e-LKS ini dibutuhkan tiga aplikasi yang menunjang dalam pengembangan media pembelajaran PJOK diantaranya Microsoft Office PowerPoint, i-Spring dan APK builder. Objek dari penelitian ini adalah para siswa kelas VI disebuah lembaga pendidikan yaitu MI Islamiyah Gaprang. Pada tahapan validasi peneliti melibatkan Bapak Sumarno, M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Nahdlatul Ulama Blitar sebagai ahli materi kemudian untuk validasi media peneliti menunjuk Ibu Wahyu Dwi Puspitasari, M.Pd dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Balitar sebagai validator ahli media. Kemudian sebagai tujuan dari uji coba produk peneliti melibatkan Bapak M.Makinuddin, S.Pd sebagai guru PJOK MI Islamiyah Gaprang dan 20 peserta didik kelas VI MI Islamiyah Gaprang.

Validasi materi dari ahli materi diperoleh hasil dengan data seperti tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Ahli Materi	Jumlah Untuk Setiap aspek	%
1	Kualitas Materi	Kelengkapan Materi	4	20	80
		Kesesuaian Materi dengan Indikator Pembelajaran/KD dan KI	4		
		Kebenaran materi	4		
		Format penulisan	4		
		Materi yang runtut	4		
2	Kemanfaatan terhadap materi	Memudahkan dalam pembelajaran	3	12	80
		Proses pembelajaran menjadi mudah	4		
		Menambah fokus terhadap peserta didik	5		
3	Kelayakan Bahasa	Bahsa Mudah di Pahami	4	8	80
		Menggunakan Bahasa sesuai Kaidah KBBI	4		
Total		10	40	40	80
Kategori			Baik		

Grafik 4. Hasil Validasi Ahli Materi

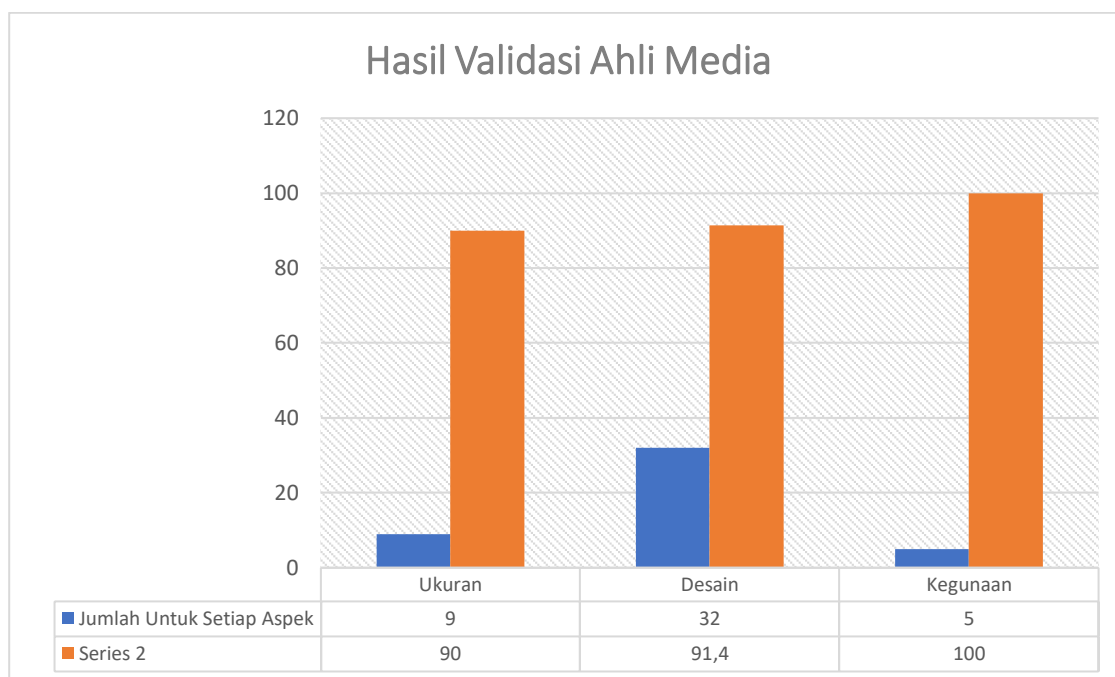


Dosen Ahli Materi bertugas untuk melakukan Validasi materi dengan menilai tiga aspek meliputi kualitas materi, kemanfaatan materi dan kelayakan bahasa. Ketiga aspek tersebut mendapatkan nilai yang sama 80% dan otomatis mendapatkan nilai rata-rata 80%. Dapat dikatakan baik atau dapat untuk digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Ahli Media	Jumlah Untuk Setiap aspek	%
1	Ukuran	Sesuai dengan Perangkat	5	9	90
		Responsif	4		
		Ukuran Penulisan	4		
		Bentuk Penulisan	4		
		Gaya Penulisan	4		
2	Desain	Perpaduan warna dan gambar	5	32	91.4
		Susunan warna tulisan dan latar belakang	5		
		Audio	5		
		Video	5		
3	Kegunaan	Kemudahan Penggunaan	5	5	100
Total		10	46	46	92
Kategori				Sangat Baik	

Grafik 4. Hasil Validasi Ahli Media



Sama seperti validasi materi, dalam validasi media terdapat tiga aspek meliputi ukuran, desain dan kegunaan. Dari tabel hasil validasi oleh dosen ahli data yang diperoleh meliputi: mengenai kesesuaian ukuran tampilan e-LKS yang digunakan sebagai media pembelajaran online diperoleh nilai 90%. Kemudian dari aspek desain media pembelajaran e-LKS memperoleh nilai sebesar 91,4%. Yang terakhir adalah aspek penggunaan media pembelajaran e-LKS dengan nilai 100%. Dengan demikian nilai rata – rata dari ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat baik, dan sangat layak digunakan.

Peneliti memberikan kesempatan kepada setiap ahli untuk memberikan kritik yang membangun, menambah atau melakukan saran pembaharuan terhadap media pembelajaran e – LKS yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Setelah peneliti memperoleh evaluasi serta perbaikan dari para ahli selanjutnya dengan tabel dibawah ini disajikan data yang digunakan dalam perbaikan & saran.

Tabel 5. Revisi dari Ahli Materi dan Media

Revisi	Pembenahan
1. Beberapa ejaan masih ada yang kurang tepat 2. Aplikasi masih berupa file format .APK dengan ukuran file yang besar.	1. Ejaan telah diperbaiki 2. Saat ini masih di upayakan untuk mengopress file agar menjadi kecil tanpa mengurangi kualitas aplikasi e-LKS

Setiap revisi dilakukan atas saran para ahli yang telah memvalidasi produk ini. Ahli materi memberikan saran untuk mengoreksi kesalahan ejaan. Walaupun ejaannya tidak banyak yang salah tetapi tetap mempengaruhi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Selain itu, pakar media memberikan saran agar ukuran aplikasi diperkecil. Karena keterbatasan waktu dengan uji coba produk dan peneliti merasa hal tersebut tidak mengurangi inti dari fungsi media pembelajaran.

Peneliti melakukan Uji coba dengan cara *online*, hal ini dilaksanakan karena kondisi masih dalam pencegahan penularan *Covid-19*. Sebelum melakukan uji coba, peneliti juga melibatkan seorang guru yang mengajar PJOK kelas VI di MI Islamiyah Gampang yaitu Bapak M. Makinuddin, S.Pd untuk memberikan nilai terhadap produk yang diteliti untuk kemudian dikembangkan dari aspek kesesuaian materi, pembelajaran, kepraktisan dan tampilan. Peneliti mengikutsertakan guru pengajar dalam memberikan nilai terhadap produk yang dikembangkan karena guru adalah calon *user* dan pelaksana dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Tanggapan Guru PJOK

No	Aspek	Tanggapan Guru	Jumlah Untuk Setiap aspek	%
1	Pembelajaran	4	4	80
2	Materi	5	5	100
3	Praktis	4	4	80
4	Tampilan	5	5	80
	Total	18	18	90

Kategori **Sangat Baik**

Grafik 4. Hasil Tanggapan Guru PJOK



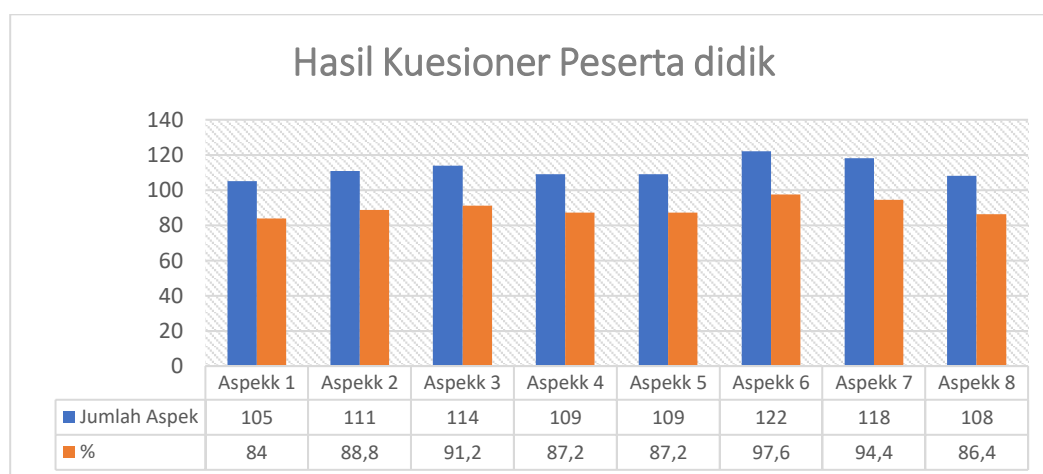
Berdasarkan tabel di atas penilaian guru PJOK di MI Islamiyah Gampang dapat disimpulkan bahwa pada aspek pembelajaran memiliki kelayakan 80%, pada aspek materi memperoleh kelayakan 100%, kemudian pada aspek ketiga dari aspek kepraktisan memperoleh 80%, pada aspek keempat yaitu tampilan memperoleh persentase kelayakan sebesar 80%. Total skor yang diperoleh mendapat persentase sebesar 90% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik sehingga perangkat pembelajaran yang dibuat yaitu e-LKS memperoleh predikat sangat layak pakai.

Selanjutnya peneliti melibatkan 25 peserta didik dari 39 anak kelas 6 untuk dilakukan percobaan dengan skala kecil dengan tujuan mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran e - LKS yang sedang di kembangkan.

Tabel 7. Hasil Kuesioner Peserta didik

No	Aspek	Jumlah Untuk Setiap aspek	%
1	Penggunaan <i>e-LKS</i> sebagai media pembelajaran membantu saya saat belajar di masa Pandemi	105	84
2	Penyampaian Materi yang menarik membuat saya semangat untuk belajar	111	88,8
3	Video yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-LKS</i> membuat saya mampu memahami materi dengan baik	114	91,2
4	Materi disampaikan dengan singkat, padat dan jelas	109	87,2
5	Media pembelajran <i>e-LKS</i> membuat saya selalu ingin belajar	109	87,2
6	Media pembelajaran <i>e-LKS</i> lebih menarik bagi saya daripada buku LKS yang hanya berisi text dan gambar tanpa warna	122	97,6
7	Belajar <i>online</i> dengan media pembelajaran <i>e-LKS</i> sangat menyenangkan	118	94,4
8	Saya tertarik dan ingin belajar membuat media pembelajaran	108	86,4
	Total	896	89,6
Pendapat Peserta didik		Sangat Layak / Sangat Valid	

Grafik 7. Hasil Kuesioner Peserta didik



Berdasarkan tabel di atas, uji coba media pembelajaran *e-LKS* materi permainan bola besar sudah mencapai kriteria Sangat Baik/Sangat Valid. Kriteria tersebut dapat diketahui dari total skor yang didapatkan sesuai dengan tabel di atas sebesar 89,6% sehingga nilai tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik/Sangat Valid.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989), dengan prosedur pengembangan sebagai berikut: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) uji validasi, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) revisi dan determinasi. Hal ini menurut (Novitasari, 2019) penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan model penelitian dengan menghasilkan sesuatu yang dapat diuji kelayakannya dari produk yang dibuat.

Penelitian ini dimulai dengan observasi terhadap proses pembelajaran PJOK dengan materi permainan bola besar untuk peserta didik kelas VI MI Islamiyah Gaprang, dimana saat dilakukan observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran di masa pandemi masih mengalami beberapa kendala dalam memahami materi permainan bola besar. Selain itu, materi permainan bola besar dinilai materi yang diberikan kurang bisa diterima oleh peserta didik kelas VI jika hanya dilakukan dengan metode lama. Setelah fase pendahuluan selesai, selanjutnya peneliti melanjutkan pada fase pengembangan atau pembuatan prototype. Pada fase ini peneliti membuat model awal *e-LKS* berbasis Android di mana dalam penggunaannya, peserta didik kelas VI dapat mudah menggunakannya selama pembelajaran daring / *online*.

Selanjutnya produk tersebut dilakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media dimana hasil yang didapatkan cukup baik. Tahapan validasi dilakukan oleh para ahli materi dengan memperhatikan tiga kriteria yaitu kualitas materi, kemanfaatan materi dan kelayakan bahasa. Ketiga aspek tersebut mendapatkan nilai yang sama 80% dan otomatis mendapatkan nilai rata-rata 80%. Dapat dikatakan baik atau dapat untuk digunakan. Selanjutnya hasil validasi dari para ahli media diperoleh data berikut ini: untuk ukuran tampilan e-LKS yang digunakan sebagai media pembelajaran online diperoleh nilai 90%. Kemudian dari aspek desain media pembelajaran e-LKS memperoleh nilai sebesar 91,4%. Yang terakhir adalah aspek penggunaan media pembelajaran e-LKS dengan nilai 100%. Rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media adalah 92% dengan kategori sangat baik, dan sangat layak digunakan.

Setelah uji validasi selesai dilakukan dan peneliti mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Selanjutnya peneliti melakukan uji kuantitatif terhadap tanggapan yang diberikan oleh pengajar pelajaran PJOK dan peserta didik kelas VI dilakukan dengan total skor yang diperoleh mendapat persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik sehingga media pembelajaran e - LKS yang dikembangkan sangat layak pakai atau valid.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang nantinya akan digunakan selama proses pembelajaran yang mudah serta efektif dalam penggunaannya. Menurut Nurudin, dkk (2014) model e-LKS memberi beberapa kemudahan, diantaranya adalah mudah diakses, efisien, konsistensi, hemat biaya dan waktu, fleksibilitas serta memberikan lingkungan pembelajaran yang bebas dan bertanggungjawab.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan e-LKS ini di kembangkan dengan metode atau tahapan pengembangan oleh borg & gall. Dari Sepuluh tahapan dan dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu peneliti menggunakan tujuh tahapan saja. Tujuh tahapan tersebut diantaranya adalah dengan prosedur pengembangan sebagai berikut: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) uji validasi, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) revisi dan penetapan.

Peneliti selanjutnya melakukan tahapan uji coba produk yang melibatkan beberapa ahli media dan materi, dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi diperoleh persentase sebesar 80% untuk validasi materi dengan kategori baik sedangkan 92 % untuk validasi media diperoleh hasil dengan kategori sangat baik.

Untuk melihat efektifitas penggunaan e-LKS berbasis android tersebut peneliti melakukan uji produk terhadap peserta didik dan guru. Dengan hasil yang diperoleh bahwa interpretasi guru terhadap respon adalah 90% dalam kategori sangat setuju. Sedangkan tanggapan peserta didik terhadap media e-LKS tersebut adalah "sangat setuju" dengan persentase rata-rata 86,9 %. Jika diambil skor rata-rata dari keempat data di atas maka akan diperoleh skor sebesar 87,9% dan dapat dikatakan produk yang dibuat sangat valid atau sangat layak untuk digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dapat terselesaikannya penulisan artikel penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-LKS berbasis aplikasi *mobile* Android tentunya tidak lepas dari keterlibatan banyak pihak oleh karenanya, peneliti hanya mampu menyampikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu , karena sejatinya peneliti sadar penulisan ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, motivasi serta bimbingan yang telah diberikan. Penulis ingin menyampaikan penghargaan serta ucapan terima kasih sepenuh hati, kepada :

1. Ibu dan Bapak yang memberikan do'a, semangat serta motivasi sehingga artikel ini mampu terselesaikan sesuai dengan harapan,
2. Istri tercinta Idatul Istikaroh yang tanpa lelah mendampingi selama penulisan artikel berlangsung hingga selesai
3. Kepala Madrasah, seluruh dewan guru, staf dan peserta didik MI Islamiyah Gaprang yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian,
4. Ibu Siri Rofi'ah, M.Pd, Bapak Ahmad Saifudin, M.Pd serta Bapak Bima Tangguh Alam, M.Pd yang telah sabar membimbing dalam penulisan artikel penelitian pengembangan ini.

Peneliti tidak mampu membalas apapun kecuali do'a terbaik untuk semua pihak yang telah

terlibat selama penulisan artikel penelitian dan pengemabngan yang disusun hingga terselesaikan dengan baik. Sesuatu yang baik dan benar dalam penulisan artikel ini semata dari Allah SWT, sedangkan segala kekeliruan dalam artikel ini murni dari diri penulis pribadi. Terahir penulis berharap semoga artikel ini dapt digunakan sebaik mungkin dan bermanfaat untuk kualitas pendidikan lebih baik kedepanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Novitasari. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Penjaskes) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II Sd/Mi*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nurudin, dkk (2014). *Rancang Bangun E-Lembar Kerja Peserta didik Sebagai Media Pembelajaran Yang Praktis, Fleksibel Dan Edukatif Berbasis Web*. *Jurnal Teknik - UNISFAT*, Vol. 10 No. 1, 2014
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (edisi kedua). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Research and Development*. ALFABETA.