

**ENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS  
*HYBRID LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD**

(Tesis)

Oleh

**VIERHARD KRISNA WAHYUDI**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS  
*HYBRID LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh

**VIERHARD KRISNA WAHYUDI**

Tesis

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar  
**MAGISTER PENDIDIKAN**

**Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

# **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *HYBRID LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh

**VIERHARD KRISNA WAHYUDI**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kevalidan dan efektivitas pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *hybrid learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang mengacu pada Borg and Gall. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar di desa Fajar Asri Kecamatan Seputih Agung dan sampel ditentukan secara *purposive sampling* sebanyak 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, angket, dan soal tes. Instrumen tes yang digunakan memenuhi validitas dan reliabilitas, dengan memperhatikan tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji T (*t-test*) untuk mengetahui efektivitasnya. Hasil validasi lembar kerja siswa berbasis *hybrid learning* dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan lembar kerja siswa berbasis *hybrid learning* yang dihasilkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan lembar kerja siswa berbasis *hybrid learning*.

Kata Kunci: *hybrid learning*, LKPD, hasil belajar.

**THE DEVELOPMENT OF HYBRID LEARNING-BASED STUDENT  
WORKSHEETS TO INCREASE LEARNING OUTCOMES FOR V  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**VIERHARD KRISNA WAHYUDI**

Research and development goals this is to develop and describe the validity and attractiveness of developing student worksheets based on hybrid learning for improving student learning outcomes. This type of research is research and development that refers to the Borg and Gall. The population of this study was the fifth grade elementary school students in Fajar Asri village, Seputih Agung sub-district and the sample was determined by purposive sampling as many as 20 students. Data collection was done through observation sheets, questionnaires, and test questions. The test instrument used fulfills the validity and reliability, taking into account the level of difficulty, and the discriminating power of the questions. The data analysis technique used is the T-test test to determine its effectiveness. The results of the validation of student worksheets based on hybrid learning were carried out by material, media, and language experts. The results of the study indicate that the resulting hybrid learning-based student worksheet development product is effective to use in the learning process of class V students. This is evidenced by the increase in student learning outcomes after using student worksheets based on hybrid learning.

Keywords: hybrid learning, LKPD, learning outcomes.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *HYBRID LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD**

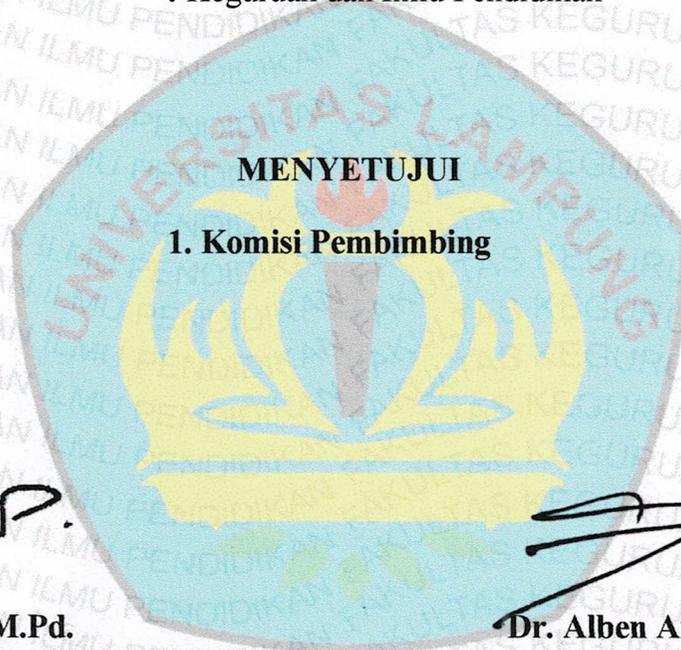
Nama Mahasiswa : ***Vierhard Krisna Wahyudi***

No. Pokok Mahasiswa : **1723053003**

Program Studi : **S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

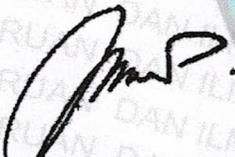
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

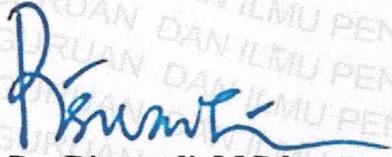
  
**Dr. Pargito, M.Pd.**  
NIP. 19590414 198603 1 005

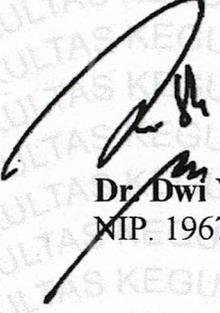
  
**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**  
NIP. 19570711 198503 1 004

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi  
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

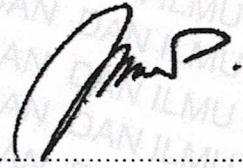
  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP. 19760808 200912 1 001

  
**Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**  
NIP. 19670722 199203 2 001

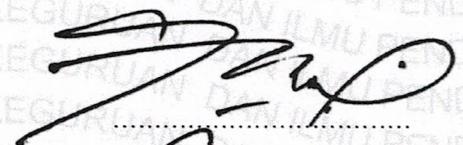
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

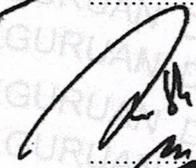
Ketua : **Dr. Pargito, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**



Penguji Anggota : **1. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd**



**2. Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**



**2. Kepala Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP.19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **26 Oktober 2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : VIERHARD KRISNA WAHYUDI  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1723053003  
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul: “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Hybrid Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, Agustus 2021  
Yang Menyatakan,



VIERHARD KRISNA WAHYUDI  
NPM 1723053003

## RIWAYAT HIDUP



Vierhard Krisna Wahyudi, dilahirkan di Fajar Asri, pada tanggal 30 Juni 1992, adalah anak pertama dari dua bersaudara, dari Bapak Paryanto dan Ibu Utami. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam, telah memiliki istri bernama Eka Nopiana dan seorang putra yang bernama Hasta Ezaz Wahudi. Alamat tinggal saat ini berada di kelurahan FajarAsri RT:018, RW:004, Kecamatan Seputih Agung, Lampung Tengah-Lampung.

Adapun riwayat pendidikan yang pernah ditempuh adalah: 1) SDN 2 Fajar Asri Kec.Seputih Agung yang lulus pada tahun 2001; 2) SMPN 1 Seputih Agung Lampung Tengah lulus pada tahun 2007; 3) SMKN 1 Seputih Agung Lampung Tengah lulus pada tahun 2010 dan pada tahun 2012 melanjutkan pendidikan di Universitas Terbuka di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 juga terdaftar sebagai mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Lampung, program studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.

## MOTTO

“Siapa menghendaki dunia atas dia dengan ilmu, siapa menghendaki akherat wajib atas dia dengan ilmu, dan siapa menghendaki kedua-duanya wajib atas dia dengan ilmu”

**(Ali Bin Abi Tholib)**

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”

**(Aristoteles)**

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Karya ini kupersembahkan kepada:

*Istribu Eka Nopiana, S.Pd dan anakku Hasta Ezaz Wahyudi*

Yang selalu mendoakan kebaikan dan kesuksesanku, selalu mendengar keluh kesahku, memberikan dukungan serta kasih sayang yang tiada batas, dan mengorbankan material maupun spiritual demi kebahagiaan dan keberhasilanku.

*Kedua orangtuaku Bapak Paryanto dan Ibuku Utami, S.Pd*

Terimakasih atas doa dukungan dan motivasi untuk keberhasilanku

*Adikku Desti Kusumaningrum*

Yang telah memberikan semangat, dan menghadirkan keceriaan

*Guru dan dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran*

*Semua sahabat yang tulus menyayangiku dengan segala kekuranganku*

*Almamater tercinta MKGSD*

*“Universitas Lampung”*

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Hybrid Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD" dapat diselesaikan. Penulisan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar, guna memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Tersesaikannya penulisan tesis ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar dan dari dalam diri penulis. Penulisan ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menempuh pendidikan.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan studi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembahas yang telah memfasilitasi penyusunan tesis ini.

6. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memfasilitasi, membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian studi dan penyusunan tesis ini.
7. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memfasilitasi, membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian studi dan penyusunan tesis ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal dasar ilmu pengetahuan kepada penulis dalam penyelesaian studi.
9. Kepala SDN 2 Fajar Asri Kecamatan Seputih Agung Kab. Lampung Tengah. yang telah memfasilitasi dan membantu dalam proses penelitian.
10. Bapak dan Ibu Guru SDN 2 Fajar Asri Kecamatan Seputih Agung Kab. Lampung Tengah, yang telah memfasilitasi dan membantu dalam proses penelitian.
11. Rekan-rekan seperjuangan sahabat mahasiswa angkatan 2017 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, terimakasih atas dukungan, bantuan, dan kebersamaannya.

Semoga dengan bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penelitian, penyusunan dan penulisan tesis ini mendapat balasan pahala dari Allah SWT, dan semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Bandar Lampung, Agustus 2021  
Penulis,

**Vierhard Krisna Wahyudi**  
NPM 1723053003

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>I.PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	9
1.8 Spesifikasi Produk .....	10

<b>II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 Belajar .....	12
2.1.1 Pengertian Belajar .....	12
2.1.2 Hasil belajar .....	13
2.2 Bahan Ajar .....	15
2.2.1 Pengertian Bahan Ajar .....	15
2.2.2 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	16
2.2.3 Tujuan LKPD.....	18
2.2.4 Langkah-Langkah Membuat LKPD .....	19
2.3 Pendekatan <i>Hybrid Learning</i> .....	20
2.3.1 Pengertian <i>Hybrid Learning</i> .....	20
2.3.2 Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> .....	22
2.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> .....	24
2.4 Pembelajaran Tematik .....	25
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik .....	25
2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	26
2.5 Hasil Penelitian Yang Relevan .....	27
2.6 Kerangka Pikir Penelitian .....	29
2.7 Hipotesis .....	31
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
3.1 Metode Penelitian .....	33
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	33
3.3 Populasi dan Sampel.....	36
3.4 Definisi Konseptual Dan Operasional .....	36
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.7 Teknik Analisis Data .....	43
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	50
4.1.1 Produk LKPD <i>Berbasis Hybrid Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil	

Belajar Peserta Didik Kelas V SD.....	50
4.1.2 Efektivitas LKPD <i>Berbasis Hybrid Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD .....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian pengembangan Produk LKPD Berbasis <i>Hybrid Learning</i> .....	63
4.2.1 Pengembangan LKPD Berbasis <i>Hybrid Learning</i> .....	63
4.2.2 Efektivitas LKPD Berbasis <i>Hybrid Learning</i> .....	67
4.3 Keunggulan Produk .....	69
4.4. Keterbatasan Penelitian.....	69
<b>V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan .....	71
5.2 Implikasi .....	71
5.3 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 Kelas V SDN 2 Fajar Asri .....	5
2. Tabel 1.2 Analisis Kebutuhan Pendidik .....	6
3. Tabel 1.3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	6
4. Tabel 3.1 Kisi-Kisi Intrumen Tes .....	38
5. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi .....	40
6. Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	40
7. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa .....	41
8. Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Kemenarikan.....	42
9. Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas .....	44
10. Tabel 3.7 Indeks Kesulitan Soal .....	45
11. Tabel 3.8 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	46
12. Tabel 3.9 Rumus Uji Normalitas <i>Lilliefors</i> .....	47
13. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli .....	55
14. Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Tanggapan Guru terhadap LKPD.....	56
15. Tabel 4.3 Hasil Analisis Tanggapan Peserta Didik Terhadap LKPD .....	57
16. Tabel 4.4 Revisi Produk Saran Ahli Praktisi.....	58
17. Tabel 4.5 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	59
18. Tabel 4.6 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	60
19. Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	61
20. Tabel 4.8 Uji T Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	62

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian .....31
2. Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D Borg and Gall .....34

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Surat Izin Penelitian .....	78
2. Surat Balasan Izin penelitian .....	79
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	80
4. Kisi-Kisi Instrumen Test .....	88
5. Lembar Validasi Pendidik .....	89
6. Uji Kemenarikan.....	94
7. Uji Validitas.....	96
8. Uji Realibilitas.....	97
9. Uji Tingkat Kesukaran.....	98
10. Uji Daya Beda .....	99
11. Instrumen Soal Pretest dan Poasttest .....	100
12. Analisis Pretest .....	103
13. Analisis Posttest.....	104
14. Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	105
15. Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	106
16. Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	107
17. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	108
18. T-test Efektifitas LKPD Berbasis <i>Hybrid Learning</i> .....	109
19. Foto Dokumentasi Penelitian .....	110

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai penentu berkembangnya suatu bangsa merupakan suatu hal yang harus selalu diperhatikan sebagai penentuan kualitas utama sumber daya manusia (SDM). Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik, untuk mencapai tujuan tertentu melalui pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses yang kompleks karena mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran yaitu pendidik, peserta didik, dan sarana belajar. Tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) abad 21 ini, bahwa peran pendidikan bertambah strategis dan penting untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja.

Pentingnya peningkatan kualitas pendidikan yang mengarah pada pembentukan keterampilan abad 21 sangat beralasan, hal tersebut tentunya sebagai bekal individu dalam menghadapi perubahan dan kemajuan dari segala aspek di dunia. Pendidikan sebagai fondasi memperoleh ketampilan juga harus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi yang modern. Dalam hal ini peserta didik harus mampu menguasai berbagai keterampilan. Menurut Bailik C. F. (2015) peserta didik harus memiliki *Creativity, Critical Thinking, Colaboration, dan Comunication* sebagai bekal untuk menghadapi era abad 21. Dari pendapat di atas bahwa peserta didik harus mampu berkreasi/kreatif dalam mengolah maupun mendapatkan informasi, mengemukakan pendapat, bekerjasama, dan mampu mengkomunikasikan kemampuan yang dimilikinya secara utuh.

Hasil belajar merupakan salah satu kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi masa emas negara kita, dimana siswa dituntut mampu menggunakan keahliannya dalam menghadapi segala permasalahan dan mampu memecahkannya. Susanto (2013:109) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu keahlian yang lebih tinggi dari pada berpikir kritis. Dari pernyataan Susanto tersebut hasil belajar merupakan cara berpikir yang membutuhkan kemampuan yang kaya dalam mencari berbagai solusi yang beragam, sedangkan berpikir kritis merupakan cara berpikir yang hanya mampu menjawab permasalahan yang dihadapinya saja. Hasil belajar juga akan menciptakan individu yang berbeda yang tentunya disebabkan oleh kondisi lingkungan dan dukungan dari berbagai pihak.

Pada dasarnya hasil belajar merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki setiap manusia untuk bekal masa depannya. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan oleh individu untuk memecahkan masalah (objek), sesuai dengan kapasitasnya Birgili (2015:71-80). Kreatifitas merupakan sesuatu yang memberikan keunikan dari setiap individu. S. Sambo, (2012:164-169) mengungkapkan bahwa *creative person as individual who provide unique and unusual problem solution, which is different from other people*. Dengan keunikan yang dimiliki peserta didik diharapkan akan memberikan banyak peluang bagi peserta didik untuk bersaing di era yang modern dan serba menggunakan teknologi.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia khususnya dalam bidang pendidikan seperti membuat media pembelajaran yang semakin menarik sesuai perkembangan jaman. Seperti yang dikatakan Sutedjo (2002:119), “dunia pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komprehensif”. “Dalam menciptakan harmonisasi dan dinamika pembelajaran yang kreatif dan interaktif, maka diperlukan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) sebagai instrumen teknologi pembelajaran interaktif. Salah satu produk TIK untuk pembelajaran adalah *e-Learning*” (Yazdi, 2012:146). Pada

prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu. Dalam pendidikan konvensional fungsi *e-learning* bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional.

Pembelajaran *online* pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas & Grant, 2013). Penggunaan teknologi *mobile* memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Misalnya kelas-kelas *virtual* menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016).

Dalam hal ini pendidik yang berperan penting dalam mempersiapkan dan pemanfaatan sarana yang sangat mudah diperoleh oleh peserta didik. Selain itu teknologi juga dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam kegiatan penguasaan materi. *E-learning* dapat memodifikasi peserta didik dalam memainkan peran yang lebih aktif dalam belajar, dengan membuat perencanaan dan mencari informasi secara mandiri (I.G. Partha Sindu, 2013). Selain kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, pendidik juga perlu mengawasi kegiatan belajar peserta didik di rumah. Untuk itu perlu adanya terobosan dimana pendidik dapat memberikan materi pembelajaran diluar kelas.

*Hybride Learning* merupakan penggabungan diantara kegiatan pembelajaran tradisional dan berbasis teknologi (Uzun, 2010). Kegiatan pembelajaran sudah semestinya mengikuti perkembangan jaman dengan teknologinya yang semakin maju. Guru harus mengupayakan bagaimana meningkatkan pemahaman peserta didik melalui lembar kerja yang juga memanfaatkan teknologi yang berkembang.

Pemanfaatan teknologi tersebut merupakan penerapan dari (Kemendikbud, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 2016) menyatakan bahwa, proses pendidikan pada satuan pendidikan

diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi, dan kemandirian sesuai dengan bakat, motivasi dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengacu pada peraturan tersebut, bahwa pendidik harus mengupayakan agar peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun disekolah. Dalam hal ini pendidik harus menjadi fasilitator bagi peserta didik untuk menguatkan hasil belajarnya. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran secara langsung maupun melalui pemberian lembar kerja untuk peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan LKPD ini penting dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Kurikulum 2013 yang digunakan menuntut agar peserta didik lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan dengan bimbingan dari pendidik. Pengetahuan yang dimiliki peserta didik bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam kondisi apapun baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam masyarakat. Melihat hal tersebut pendidik harus dapat semaksimal mungkin dalam menciptakan suasana belajar yang dapat mengaktifkan peserta didik baik dalam pembelajaran langsung maupun di rumah.

Pembelajaran yang aktif, tidak terpaku pada kegiatan pembelajaran yang diberikan pada sekolah. Namun diperlukan bahan ajar sebagai penunjang kegiatan belajar peserta didik dirumah. Selain itu pendidik juga harus dapat memantau kegiatan belajar peserta didik. tidak semua orang tua dapat membimbing anaknya belajar dirumah. Maka perlu adanya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat dipantau oleh guru. Pemberian lembar kerja dapat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Dengan LKPD peserta didik dapat lebih menguasai materi yang diberikan dan pendidik akan dapat mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket yang dilakukan di SDN 2 Fajar Asri yang dilakukan pada 19 Januari 2021, pendidik sudah menggunakan Kurikulum 2013 mulai dari tahun 2018. Pendidik yang bersangkutan sudah menggunakan buku sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013, namun buku yang ada masih terbatas jumlahnya dan belum dapat untuk mengoptimalkan peserta didik dalam mengoptimalkan pengetahuannya. Selain bimbingan belajar peserta didik disekolah perlu adanya lembar kerja peserta didik yang dapat dipantau langsung oleh pendidik. Hal inilah yang secara tidak langsung dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dari peserta didik. Temuan ini didukung oleh obeservasi pada dokumen hasil belajar peserta didik.

Temuan observasi menunjukkan bahwa peserta didik di SDN 2 Fajar Asri kelas V tahun 2020/2021, belum memenuhi KKM <65. Persentase ketuntasan peserta didik kelas V seperti pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 Kelas V SDN 2 Fajar Asri.**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah Siswa	Pesentase (%)	Jumlah Siswa	Pesentase (%)
V	65	41	24	58,53%	17	41,46%

Proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada pendidik. Hal itu terlihat dari beberapa peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, masih banyak yang mengobrol dan tidak mengikuti instruksi peserta didik. Hal ini dapat membuat sulit tercapainya tujuan pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan, didapati bahwa peserta didik tidak fokus memperhatikan kegiatan pembelajaran karena lebih menyukai bermain *gawai*. Dari analisis angket yang diberikan sebanyak 82% peserta didik telah menggunakan HP berbasis *android*. Sebanyak 89% peserta didik menggunakan *handphone* (HP) untuk melihat video di *youtube* dan bermain *game*, dan hanya 63% yang menggunakan HP *android* untuk belajar. Menurut peserta didik mereka dapat

menghabiskan waktu 1-4 jam pada saat bermain HP. Dengan kurang aktifnya peserta didik belajar dan lebih banyak waktu yang mereka gunakan untuk bermain HP maka perlu adanya pengembangan yang membuat peserta didik belajar sesuai dengan kebiasaannya seperti bermain HP. Menurut Abidin (2014:8) peserta didik yang diharapkan adalah lulusan yang memiliki pengetahuan luas.

Berikut merupakan hasil prasurvei yang dilakukan pada SDN 2 Fajar Asri diketahui hasil angket kebutuhannya:

**Tabel 1.2. Analisis Kebutuhan Pendidik**

No	Pernyataan	Pilihan jawaban	
		Ya	Tidak
1	Hasil belajar siswa 65% mencapai KKM		2
2	Hasil belajar siswa memuaskan		2
3	Alokasi waktu yang disediakan pendidik memadai	2	
4	LKPD yang digunakan sekarang membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi dengan baik	1	1
5	LKPD yang digunakan sekarang buatan pendidik sendiri		2
6.	Dibutuhkan pengembangan LKPD berbasis <i>hybrid learning</i> untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar	2	

**Tabel 1.3. Analisis Kebutuhan Siswa**

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu guru sudah menggunakan LKPD?	5	15
2.	Apakah Bapak/Ibu guru sudah menggunakan LKPD hasil buatan sendiri?	17	3
3.	Apakah LKPD yang anda pakai sudah meningkatkan hasil belajar secara maksimal?	5	15
4.	Apakah Bapak/Ibu guru memanfaatkan media <i>youtube</i> , <i>google</i> atau gambar dalam kegiatan pembelajaran?	9	11
5.	Apakah Bapak Ibu guru sudah mengkombinasikan kegiatan belajar secara <i>konvensional</i> dengan menggunakan media teknologi ( <i>youtube</i> , <i>google</i> , dll)?	4	16

7. Apakah Bapak/Ibu guru mempunyai buku/LKPD yang dapat mempermudah Anda dalam belajar?	3 17
---	---------

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 diketahui bahwa pengembangan bahan ajar LKPD perlu dilakukan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Aspek-aspek tersebut meliputi persiapan, proses, dan produk. Aspek persiapan terkait dengan merencanakan pada suatu unjuk kerja, aspek proses terkait melaksanakan praktik atau unjuk kerja dan aspek produk terkait. Menganalisis dan menyampaikan hasil dari unjuk kerja. LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang menunjang dalam kelancaran proses belajar di kelas.

LKPD dapat digunakan sebagai solusi dan penunjang sarana kegiatan belajar peserta didik secara mandiri. Menurut Satria (2014:90) LKPD dapat menjadi alternatif penunjang untuk melatih keterampilan peserta didik dalam mencari informasi dan materi, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami suatu masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari. Perpaduan antara LKPD dan model *hybrid learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka (*face to face*) dan *online* (forum diskusi/*chatting*). Untuk pembelajaran tatap muka, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan lembar kegiatan yang dirancang sedemikian rupa sesuai KD dan indikator dari materi yang akan diajarkan. Sedangkan pembelajaran *online* menggunakan suatu aplikasi bernama *google classroom*, yang di dalamnya memuat suatu pendalaman materi berupa uraian, gambar, video, ataupun hal lain yang berkaitan dengan materi dalam LKPD. Dengan begitu diharapkan proses pembelajaran campuran ini berperan penting dalam memotivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini penulis mengangkat judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Hybrid Learning* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Kelas V SD”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih menerapkan *teacher centered* atau pendidik masih sebagai pusat kegiatan.
2. Situasi dalam masa pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan dengan kegiatan belajar *daring* (dalam jejaring) sehingga peserta didik belum aktif dan maksimal dalam berpartisipasi dalam KBM.
3. Hasil analisis tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah yaitu sebesar 41,46% siswa memenuhi standar KKM.
4. LKPD yang ada belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar.
5. Belum ada LKPD yang dapat diakses melalui media elektronik.
6. Belum adanya LKPD berbasis *hybride learning* pada SDN 2 Fajar Asri.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi masalah pada pengembangan LKPD berbasis *hybride learning* di kelas V pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan.

## 1.4. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan peserta didik pada hasil belajar dalam pembelajaran tematik kelas V. Oleh sebab itu, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD berbasis *hybride learning* yang valid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD?
2. Bagaimana efektivitas LKPD berbasis *hybride learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk mencapai tujuan dari masalah yang telah dirumuskan. Jadi penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan produk LKPD tematik berbasis *hybride learning* yang valid atau sesuai terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD.
2. Menganalisis efektivitas LKPD berbasis *hybride learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas V SD.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi:

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *hybride learning* sebagai sumber belajar pada pembelajaran tematik khususnya guru kelas di sekolah dasar sehingga dapat mengkaji kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran dengan menggunakan LKPD sebagai sumber belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Peserta Didik

Melalui pengembangan LKPD berbasis *hybride learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

##### b. Pendidik

Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, serta menambah wawasan pendidik dalam menggunakan pengembangan LKPD secara tepat.

##### c. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan atau wawasan terkait dengan pengembangan LKPD agar kelak menjadi pendidik yang profesional.

### 1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah SDN 2 Fajar Asri.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan LKPD berbasis *hybride learning*.

3. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

4. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah dalam kependidikan.

### 1.8. Spesifikasi Produk

LKPD yang biasa digunakan pendidik berupa LKPD yang diproduksi dan dijual oleh penerbit. Secara umum LKPD yang digunakan selama ini adalah LKPD yang bersifat sebagai lembar kerja yang berisi tentang rangkuman materi dan soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil analisis LKPD yang digunakan di sekolah, maka dalam penelitian ini bermaksud mengembangkan LKPD yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan yaitu:

1. LKPD berbasis *hybride learning* yang mampu memfasilitasi peserta didik kelas V dalam meningkatkan hasil belajar.
2. LKPD yang didalamnya memuat:
  - a. Pengemasan materi yang mengaitkan dengan kehidupan peserta didik memungkinkan peserta didik belajar secara nyata melalui pengamatan yang dilakukan secara *online* tentang materi yang diberikan. Selain itu melalui materi yang diberikan secara *online* peserta didik akan lebih mudah memahami materi.
  - b. LKPD dimuat dengan bahasa yang komunikatif dan jelas agar LKPD lebih mudah dipahami. Langkah-langkah terkait dengan penggunaan LKPD memuat bahasa yang mudah dipahami peserta didik baik secara *online* maupun *offline*.
  - c. LKPD ini di desain dengan gambar, penggunaan video yang menarik sesuai dengan dengan kehidupan nyata peserta didik agar lebih menarik. Selain itu

penggunaan gambar, video maupun artikel dimaksudkan sebagai langkah mengamati peserta didik agar lebih mudah memahami materi.

3. LKPD ini telah memenuhi syarat pembuatan LKPD yaitu:
  - a. Syarat didaktik
  - b. Syarat konstruksi
  - c. Syarat teknis
4. Hasil akhir LKPD berbasis *hybrid learning* diharapkan memiliki kualitas:
  - a. Dinilai Baik atau sangat baik oleh para ahli
  - b. Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran tematik setelah menggunakan LKPD berbasis *hybrid learning*.
  - c. Mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dilihat dari angket yang diberikan.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Belajar**

#### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang semua itu baik bagi dirinya maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Susanto (2013:4) bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar dan disengaja untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang akibatnya terjadi perubahan perilaku seseorang yang wajar dan baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Sanjaya (2012:229) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental seorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotor.

Belajar menurut Sutikno (2014:180) merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2013:2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Senada dengan itu menurut Sani (2014:40) belajar adalah aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga menjadi perubahan tingkah laku.

Berdasarkan dari beberapa pengertian tentang belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang dapat diperoleh dengan pengalaman yang tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru melainkan menghasilkan perubahan tingkah laku.

### **2.1.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan suatu materi yang telah dipelajari. Perubahan yang terjadi dari kegiatan belajar tersebut akan nampak dalam tes atau tugas yang diberikan oleh pendidik dan prestasi peserta didik. Menurut Sanjaya (2012:47) hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Oleh karena itu, pendidik memiliki tugas utama dalam kegiatan pembelajaran yaitu merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Menurut Sutikno (2014:180) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang telah ditempuhnya selama proses pembelajaran yang berlangsung.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor sehingga apakah hasil yang baik atau yang buruk yang akan terlihat. Sejalan dengan Susanto (2013:15) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri peserta didik itu sendiri terutama terletak pada kemampuannya. Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Suprijono (2013:5), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apersepsi dan keterampilan. Widodo (2006:140) menguraikan ranah kognitif *pada taksonomi Bloom* diantaranya:

1. *Remember* (menghafal), menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang, yang mencakup dua macam proses kognitif mengenali dan mengingat.
2. *Understand* (memahami), mengonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang ada dalam pemikiran peserta didik, yang mencakup tujuh proses kognitif: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
3. *Apply* (mengaplikasikan), yaitu penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas, yang mencakup dua proses kognitif: menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
4. *Analyze* (menganalisis), yaitu menggunakan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut, yang mencakup tiga unsur kognitif: menguraikan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan menemukan pesan tersirat (*attributing*).
5. *Evaluate* (mengevaluasi), yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada, yang mencakup dua proses kognitif: memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).
6. *Create* (menciptakan), yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan, yang mencakup tiga proses kognitif: membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses belajar

terhadap penguasaan mata pelajaran yang telah ditempuh melalui penilaian yang komprehensif antara sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensinya.

## **2.2 Bahan Ajar**

### **2.2.1 Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penunjang belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pupuh Fathurrahman dan Sutikno (2010:14) menyatakan bahan/materi ajar merupakan media untuk mencapai tujuan pengajaran yang “dikonsumsi” oleh peserta didik. Bahan ajar merupakan materi yang terus berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat. Menurut Prastowo (2015:6) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar merupakan alat yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Majid (2012:174) bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:120) bahan ajar adalah bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Ada banyak bentuk bahan ajar yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar menurut Prastowo (2013:40-47) dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Bahan ajar Visual, yaitu bahan ajar yang penggunaannya dengan indra penglihatan. Terdiri atas bahan cetak (*printed*) antara lain seperti

*handout*, buku, modul, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), foto atau gambar.

2. Bahan ajar Audio yaitu bahan ajar yang penggunaannya menggunakan alat indra pendengaran, yaitu ditangkap dalam bentuk suara. Contohnya seperti kaset dan radio.
3. Bahan ajar Audio Visual yaitu bahan ajar yang dapat ditangkap dengan indra pendengaran dan indra penglihatan. Contohnya video dan *film*.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interaktif teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Intruktion*), *Compact Disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*webbased learning material*).

Menurut Hamdani (2011:122) dapat diklasifikasikan menjadi: a) Petunjuk belajar, b) Kompetensi yang akan dicapai, c) Konten atau isi materi pelajaran, d) Informasi pendukung, e) Latihan-latihan, f) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja, g) Evaluasi, dan h) Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi. Menurut Majid (2012:174) bahan ajar dapat dibedakan menjadi:

1. Bahan ajar cetak (*handout*, buku, modul, Lembar Kegiatan Peserta Didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/meket).
2. Bahan ajar dengar (kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk*).
3. Bahan ajar pandang dengar (video, *compact disk*, *film*)
4. Bahan ajar interaktif (*compact disk interaktif*).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### **2.2.2 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)**

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar LKPD lebih sederhana dari pada modul, tetapi lebih kompleks dari pada buku. Prastowo

(2011:207) LKPD berperan sangat besar dalam proses pembelajaran karena bertujuan untuk mempermudah peserta didik melakukan proses-proses belajar, selain itu dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan peserta didiknya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik memainkan peran aktif untuk menemukan pengetahuan, konsep teori dan kesimpulan dan bukan hanya upaya untuk mengumpulkan informasi atau fakta (Zulyadaini,2017:01-14). Sedangkan menurut Choo (2011:519) lembar kerja sebagai alat *instruksional* yang terdiri dari serangkaian pertanyaan dan informasi yang dirancang untuk membimbing peserta didik untuk memahami ide-ide yang kompleks karena mereka bekerja secara sistematis. Peserta didik dapat berkonsultasi dengan menggunakan lembar kerja ini untuk memantau sejauh mana mereka mengalami kemajuan dalam pemecahan masalah. Segala upaya dilakukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran termasuk membuat lembar kegiatan untuk peserta didik.

Menurut Ozmen dan Yildirim (2011:13) LKPD adalah suatu lembaran yang berisi pekerjaan atau bahan-bahan yang membuat peserta didik lebih aktif dalam mengambil makna dari proses pembelajaran. Selain itu, menurut Toman (2013:174) Lembar kegiatan adalah salah satu metode pengajaran yang dapat dilakukan secara individu atau kerja kelompok dan memungkinkan pengembangan konseptual, di dalam LKPD akan mendapatkan materi, tugas, dan arahan terstruktur. Menurut Belawati (2007:3.27) lembar kerja siswa adalah bahan ajar yang telah dikemas sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan belajar secara mandiri.

Pada proses kegiatan penyelidikan membutuhkan LKPD sebagai panduan untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Trianto

(2011:11) yang menyatakan bahwa LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. LKPD berisi lembaran kegiatan yang berfungsi sebagai penuntun bagi peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan suatu lembaran yang berisi pekerjaan atau bahan-bahan yang membuat peserta didik lebih aktif dalam mengambil makna dari proses pembelajaran. LKPD juga berisikan tentang materi pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah dalam bentuk soal atau kegiatan yang lainnya.

### **2.2.3 Tujuan LKPD**

Penyusunan LKPD tentunya memiliki tujuan agar pembelajaran didalam kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Seperti yang dikemukakan oleh Lee (2014:96) guru menggunakan LKPD dengan tujuan untuk mendukung belajar, yang mendorong pembelajaran dikelas menjadi aktif. Pada LKPD berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat menarik minat peserta didik saat dipasangkan dengan metode pengajaran. LKPD dapat bertindak sebagai guru untuk memimpin perhatian siswa dan memberi siswa kesempatan untuk bekerja secara mandiri, sehingga para siswa dapat bekerja dengan kecepatan mereka sendiri dan guru dapat memiliki waktu untuk memperhatikan anak yang membutuhkan banyak bantuan MC.Dowell dan Wedlling (1985:1037-1038).

LKPD dapat digunakan oleh pendidik untuk memahami pengetahuan peserta didik sebelumnya, hasil belajar, dan proses pembelajaran, pada saat yang sama, mereka dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa untuk memantau kemajuan belajar mereka sendiri.

Tujuan dari penyusunan LKPD menurut pendapat Prastowo (2011:206) adalah sebagai berikut:

- a. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- b. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- c. Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- d. Memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.
- e. Memperkuat dan menunjang tujuan pembelajaran dan ketercapaian indikator serta kompetensi dasar dan kompetensi inti yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- f. Membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan LKPD adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif khususnya bagi peserta didik.

#### **2.2.4 Langkah-Langkah Membuat LKPD**

Dalam menyusun LKPD haruslah memperhatikan berbagai aspek dalam penyusunannya. Berikut langkah-langkah penyusunan LKPD menurut Prastowo (2015:211-215) sebagai berikut:

a. Analisis kurikulum

Langkah ini merupakan awal penyusunan LKPD. Tahap ini juga menentukan materi mana yang memerlukan LKPD. Pada umumnya, analisis dilakukan dengan melihat materi pokok, pengalaman belajar, materi yang akan diajarkan, dan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik.

b. Menyusun peta kebutuhan LKPD

Langkah ini merupakan tahap untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKPD nya.

c. Menentukan judul-judul LKPD

Pada langkah ini, satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD jika kompetensi tersebut diuraikan ke dalam materi-materi pokok maksimal empat materi pokok, jika lebih dari empat materi pokok maka kompetensi dasar dapat dipecah menjadi dua judul.

d. Menulis LKPD

Pada tahap ini ada empat hal yang perlu dilakukan, yaitu (1) merumuskan kompetensi dasar, (2) menentukan alat penilaian, (3) menyusun materi, dan (4) memperhatikan struktur bahan ajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menyusun LKPD berawal dari a) menganalisis kurikulum, b) menyusun peta kebutuhan LKPD, c) menentukan judul-judul LKPD, dan d) menulis LKPD.

## 2.3 Pendekatan *Hybrid Learning*

### 2.3.1 Pengertian *Hybrid Learning*

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang terus berkembang memberi banyak manfaat jika dikelola dengan benar. Dengan perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan tersebut. Picciano (2006:95-102) menyatakan pembelajaran *online* dan tradisional dapat lebih meningkatkan kegiatan belajar pada peserta didik. Kombinasi kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan seutuhnya. *Hybrid Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui system *online learning* dengan pembelajaran tradisional (Kaye Thorne & Kogan, 2003: 181). Menurut Whitelock & Jelfs (2003: 47) secara keseluruhan, ada tiga makna paling umum untuk pembelajaran *hybrid* yaitu:

1. Integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan *online* berbasis *web*;

2. Kombinasi media dan alat (mis. Buku teks) yang digunakan dalam lingkungan *e-learning*; dan
3. Kombinasi sejumlah pendekatan pengajaran dan pembelajaran terlepas dari teknologi yang digunakan.

Menambahkan hal tersebut Littlejohn & Pegler (2007: 478) menganggap bahwa pembelajaran *hybrid* sebagai integrasi metode pengajaran dan pembelajaran tatap muka dengan pendekatan *online*. Selain itu menurut Graham (2005: 78) pada *hybrid learning* telah diidentifikasi empat prinsip utama dari metodologi pembelajaran *hybrid* sejauh ini:

1. *Integration*, integrasi penuh komponen pengajaran tatap muka dan online sepenuhnya;
2. Penggunaan teknologi yang inovatif;
3. Rekonseptualisasi paradigma pembelajaran; dan
4. *Assessment* penilaian berkelanjutan dan evaluasi pembelajaran *hybrid*.

Pembelajaran *hybrid* juga telah menjadi salah satu strategi pembelajaran yang berhasil dalam jenis pembelajaran *online*. Faktanya, pembelajaran *hybrid* telah menjadi titik pertumbuhan utama dalam pengajaran berbasis *online* dengan pemanfaatan teknologi. Seperti yang dikatakan Mothejzikova (2005: 131) ada fokus utama pada bidang pengetahuan di mana setiap individu memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memperoleh suatu keterampilan. Oleh karena itu, pembelajaran *hybrid* dalam pengajaran bagi peserta didik didefinisikan sebagai kombinasi pengajaran tradisional dan pengajaran tatap muka berbantuan *gawai*/komputer. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan kegiatan pembelajaran yang tercipta melalui dua atau lebih komponen pembelajaran sehingga diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik. Graham (2013:333-350) mengartikan sebuah pengintegrasian pembelajaran tatap muka dan *online*.

Pembelajaran *hybrid learning* merupakan sebuah kegiatan yang tidak dapat terpisahkan oleh pengaruh teknologi. Pengaruh tersebut mengartikan bahwa ada keterkaitan antara beberapa kegiatan pembelajaran di dalamnya misalkan pembelajaran tradisional dan *online*. Dengan perpaduan kegiatan belajar tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Dziuban (2018:15.3) mengungkapkan bahwa Pendidikan berbasis teknologi (TIK) sedang berkembang dan menyatu dalam keberhasilan.

Dari beberapa teori tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran *hybrid learning* merupakan kegiatan belajar yang menggunakan teknologi sebagai medianya. Kegiatan belajar yang dilakukan dengan memberikan perpaduan antara tatap muka dan *online* ataupun secara keseluruhan yang dapat dilakukan dengan menggunakan jaringan (*online*).

### **2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Hybrid Learning***

Kegiatan pembelajaran dengan memadukan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dengan kegiatan pembelajaran tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar. F.Arikan (2014:8) menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran *online* dan tatap muka sama baiknya dan memungkinkan peserta didik untuk memperluas kegiatan belajar yang berkualitas. Dengan pemberian kegiatan belajar secara *online* memungkinkan dapat merangsang peserta didik untuk dapat menghabiskan waktunya untuk belajar. Waktu yang semula dimanfaatkan peserta didik untuk bermain *game* atau melihat video dengan pemberian kegiatan belajar secara *online* maka dapat mendorong penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar.

Banyen (2016:11) menyatakan pengintegrasian pembelajaran dengan media digital dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan tatap muka melainkan dapat dengan kegiatan belajar berbasis media. Dari pernyataan tersebut bahwa kegiatan pembelajaran dapat lebih meningkatkan pemahaman peserta didik yang berujung pada pencapaian tujuan dari pendidikan itu sendiri. Berikut ini merupakan kelebihan dari pendekatan *hybrid learning* menurut Mey dan lioglu, F. Arian (2014:8) adalah:

- a. Dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan peserta didik dengan pemanfaatan ruang belajar yang semakin fleksibel dan lebih efektif.
- b. Meningkatkan hasil belajar melalui *alternative* pembelajaran berbasis teknologi.
- c. Komponen media pembelajaran *online* mendorong kemandirian peserta didik serta mampu memfasilitasi pengarahannya terhadap peserta didik terhadap ketergantungan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran tatap muka.
- d. Memungkinkan pendidik untuk memisahkan konten hafalan yang menjadi fokus keterampilan tingkat rendah, yang akan mudah diajarkan melalui *online*, dari keterampilan berpikir kritis yang lebih banyak ditemui pada pembelajaran tatap muka.

Sedangkan kelemahan dari pendekatan *hybrid learning* menurut beberapa pendapat diantaranya sebagai berikut:

- a. F.Arian, (2014:8) tantangan bagi pembelajar adalah memperoleh sarana dan prasarana (*computer*, internet berkecepatan tinggi, dll). Tidak semua sekolah memiliki sarana dan akses yang mendukung bagi terlaksananya kegiatan pembelajaran berbasis *online*. Maka sebuah tantangan untuk menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia namun tetap dilaksanakan kegiatan belajar berbasis *online*.
- b. Hamburg. A (2003) Kurangnya interaksi terhadap teman. Ini yang ditakutkan dari penggunaan berbagai fasilitas kerja yang menuntut

kemandirian peserta didik (individualis). Dengan penggunaan media digital ditakutkan peserta didik akan kurang berinteraksi terhadap lingkungannya. Peserta didik akan menjadi pribadi yang tertutup dan acuh terhadap lingkungannya.

- c. Prendergast. G (2004:2-8) perlu pemberian pelatihan terhadap staf terhadap pengembangan fasilitas dan perlunya keterampilan serta kebijakan yang dilaksanakan. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *online*, maka perlu adanya pemberian pelatihan terhadap pendidik atau staf sehingga akan menimbulkan pengeluaran biaya yang lebih. Selain itu keterampilan dari setiap pendidik/staf perlu ditingkatkan. Sehingga menuntut untuk pembuatan kebijakan-kebijakan yang harus dilaksanakan bagi mereka.

### **2.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran *Hybride Learning***

Menurut F. Arian (2014:8) ada beberapa hal yang mendasar dalam mendesain pembelajaran *hybrid learning* yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran tatap muka dan penggunaan teknologi telah diberikan arahan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mudah.
- 2) Mempersiapkan desain pembelajaran agar keterlibatan peserta didik dalam belajar mendapat hasil yang optimal.
- 3) Merencanakan jadwal sesuai dengan kebijakan berada di luar jam pembelajaran tradisional.
- 4) Menggunakan alat yang mudah didapatkan dan tidak menggunakan biaya yang mahal.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan maka perlu adanya terobosan yang mendorong tercapainya tujuan pendidikan. Kegiatan pembelajaran *hybrid learning* merupakan kegiatan yang tidak lepas dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajarannya. Perpaduan atau penggabungan kegiatan belajar juga dapat digunakan dalam kegiatan belajar berbasis

*hybrid learning*. Dari langkah *hybrid learning* di atas, yang harus diperhatikan adalah pentingnya pengkoordinasian terhadap peserta didik sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar. Selain itu persiapan materi yang akan diberikan juga sangat berpengaruh terhadap suksesnya pencapaian tujuan.

## **2.4 Pembelajaran Tematik**

### **2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Kurikulum 2013 di sekolah dasar dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, karakteristik peserta didik dalam belajar, konsep belajar, dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi peserta didik SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik. Menurut Hernawan (2013:1) pembelajaran tematik sebagai suatu konsep dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Selanjutnya menurut Hakim (2009:212) pembelajaran tematik merupakan suatu model dan strategi pembelajaran, yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran atau sejumlah disiplin ilmu melalui pepaduan area isi, keterampilan, dan sikap ke dalam suatu tema tertentu, dengan mengondisikan para peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal, menarik dan bermakna. Selanjutnya menurut Majid (2014:85), pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang disebut tema dengan mengondisikan peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### **2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Trianto (2013:162-163), karakteristik yang dimiliki dalam pembelajaran tematik meliputi 6 macam, yaitu :

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik merupakan kegiatan belajar yang mengkombinasikan beberapa muatan pelajaran. Penelitian ini mempunyai karakteristik pembelajaran yang sama dengan pembelajaran tematik dengan memadukan berbagai muatan pembelajaran namun pada LKPD berbasis *hybrid learning* ini mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi belajar atau yang sejenisnya. Penggunaan aplikasi belajar dilakukan untuk melakukan kegiatan pengamatan peserta didik terhadap permasalahan atau bahasan materi pada pembelajaran.

## 2.5 Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Toman (2013:4) "*Extended Worksheet Developed According To 5E Model Based On Constructivist Learning Approach*". Hasil temuan menunjukkan bahwa lembar kerja mengaktifkan peserta didik lebih banyak dan mereka biasanya meningkatkan kesuksesan. Sebuah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan mengevaluasi lembar kerja sambil mengajarkan fermentasi *etanol* yang disiapkan menurut pendekatan *konstruktivis*.
2. Utami (2016:315-321) "*The Effectiveness of Geography Student Worksheet to Develop Learning Experiences for High School Students*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran geografi dengan menggunakan lembar kerja mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik. Hal ini ditunjukkan peserta didik aktif untuk mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, diskusi dalam kelompok. Data, gambar dan peta di lembar kerja juga menarik perhatian peserta didik dalam belajar geografi.
3. Lee (2014:96-106) "*Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement A Cross-Country Comparison*". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa lembar kerja dapat berguna dalam hal prestasi akademik, sebagai penunjang untuk buku teks, lembar kerja dapat digunakan untuk menambah informasi untuk kelas tertentu. Selain itu, lembar kerja dapat digunakan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan.
4. Birgili (2015:71-80) Hasil penelitian ini yang berjudul "*Creative and Critical Thinking Skills in Problem based Learning*" menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar dan berpikir kritis dalam pembelajaran masalah harus seimbang untuk membangun pemahaman pada siswa.
5. Banyen (2016:11) Hasil penelitian yang berjudul "*A Blended Learning Model for Learning Achievement Enhancement of Thai Undergraduate Students*" bahwa mahasiswa Thailand lebih mudah memahami materi dengan menggunakan model *blended learning* dari pada menggunakan pembelajaran tradisional.
6. Defrizal Hamka (2019:19-33) Dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *LARK* Pada Mata Kuliah Fisika

Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA”. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kevalidan media pembelajaran berbasis *hybrid learning*. Hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis *hybrid* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPA.

7. Paristiowati (2020:2) Penelitian yang berjudul “*The Effect of Google Classroom as A Tool in Chemistry Learning*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *online google classroom* dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini berpengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran dengan hasil belajar kelas eksperimen 83,972 sedangkan kelas kontrol sebesar 78,528.
8. Sya'idah (2020) Judul penelitian “Pengaruh Model *Blended Learning* Berbantuan E-LKPD Materi Hidrolisis Garam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Penelitian yang dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *blended learning* berbantuan e-LKPD terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil bahwa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan presentase 88,89% untuk kelas eksperimen dan 80,56% untuk kelas kontrol diperoleh dari kegiatan diskusi yang berpengaruh terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.
9. Bambang Hariadi (2019:14) Penelitian yang berjudul “*Hybrid Learning by Using Brilian Applications as One of the Learning Alternatives to Improve Learning Outcomes in College*” Hasil yang diperoleh dari pembelajaran *hybrid* dengan menggunakan *Brillian* mengalami perubahan cukup akurat yang didapat dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan *hybrid learning* maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *hybrid* dengan *Brillian* efektif digunakan.
10. Klimova (2015) Penelitian ini berjudul “*Hybrid Learning And Its Current Role In The Teaching Of Foreign Languages*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi konsep pembelajaran *hybrid learning* dimana pembelajaran *hybrid* dapat menjadi solusi dari berbagai masalah. Selain itu *hybrid learning* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa Inggris/asing.

Dari hasil beberapa penelitian yang relevan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian Utami (2016:315-321) memiliki kesamaan dan relevan terhadap penelitian yang telah dilakukan penulis. Dalam hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan lembar kerja peserta didik mendapat respon yang baik dari peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan diskusi dalam kelompok, selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sya'idah (2020) bahwa penggunaan e-LKPD dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas eksperimen.

## **2.6 Kerangka Pikir Penelitian**

Kerangka pikir pada penelitian ini dimulai dari kondisi awal yaitu proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru. Hal itu terlihat dari beberapa peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, masih banyak peserta didik yang mengobrol dan tidak mengikuti instruksi pendidik. Hal ini dapat membuat sulit tercapainya tujuan pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan, peserta didik tidak fokus memperhatikan kegiatan pembelajaran karena peserta didik yang lebih menyukai bermain *gawai*. Dengan kurang aktifnya peserta didik belajar dan lebih banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk bermain HP maka perlu adanya pengembangan yang membuat peserta didik belajar sesuai dengan kebiasaannya seperti bermain *gawai*. Untuk itu diperlukan sebuah LKPD yang sesuai dengan situasi tersebut. Selama ini, LKPD yang disediakan dari sekolah bukan hasil pengembangan dari pendidik sekolah yang bersangkutan. LKPD yang digunakan pendidik saat pembelajaran belum mendukung kemampuan hasil belajar peserta didik. LKPD seharusnya dapat menjadi alternatif penunjang untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik, sehingga dapat dengan mudah memahami suatu masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari.

Lalu, dilanjutkan dengan upaya tindakan yang berkaitan dengan masalah LKPD yang digunakan belum memacu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan hasil belajarnya, maka dapat diatasi dengan mengembangkan sebuah LKPD yang merupakan lembaran-lembaran tugas yang berisi kegiatan peserta didik selama

proses pembelajaran yang disajikan secara tertulis serta dalam penulisannya perlu memperhatikan kriteria tertentu agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Proses belajar mengajar akan berjalan menarik dan efisien bila didukung dengan tersedianya bahan ajar atau alat bantu yang menunjang. Penyediaan bahan ajar serta metode mengajar yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

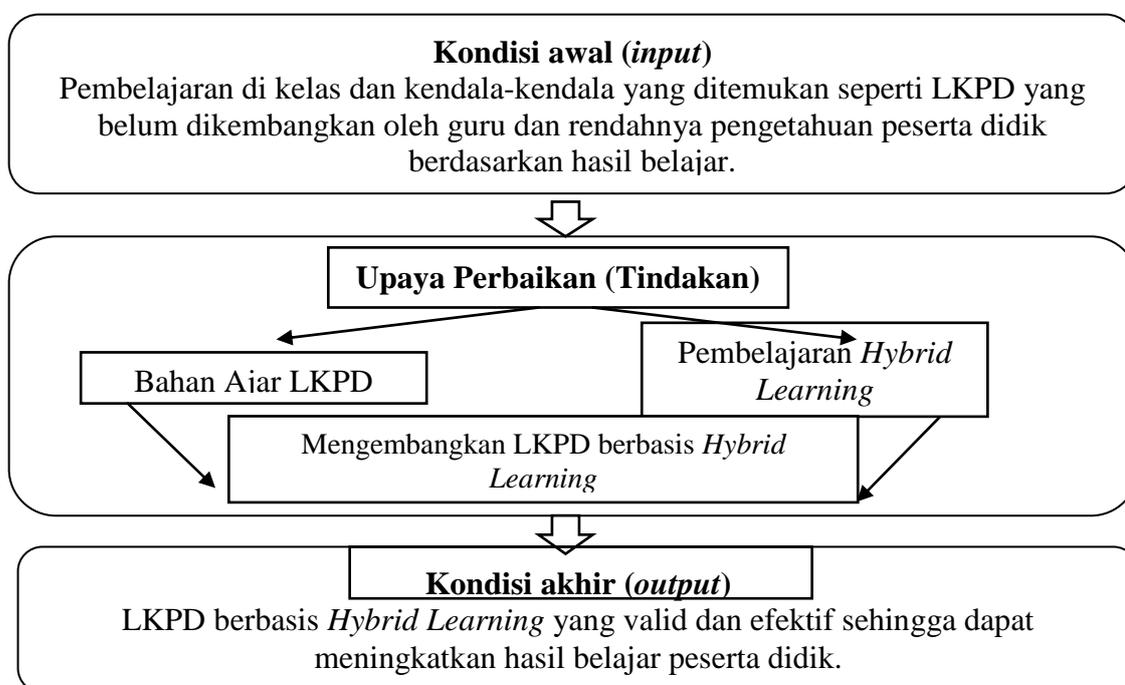
LKPD yang akan dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 781). Langkah-langkah tersebut yaitu; 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengumpulan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk, 8) uji coba lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) desiminasi dan implementasi. Pada penelitian dan pengembangan ini penulis menggunakan langkah satu sampai dengan langkah ketujuh.

Selain LKPD yang tepat, pendekatan saat pembelajaran juga berperan penting dalam memotivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. LKPD berbasis *hybrid learning* menjadi sarana yang dapat membantu peserta didik untuk membangun sendiri pengalaman. Pembelajaran *hybrid learning* merupakan sebuah kegiatan yang tidak dapat terpisahkan oleh pengaruh teknologi. Pengaruh tersebut mengartikan bahwa ada keterkaitan antara beberapa kegiatan pembelajaran di dalamnya misalkan pembelajaran tradisional dan *online*. Dengan perpaduan kegiatan belajar tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

Kemudian langkah-langkah pembelajaran *hybrid learning* yang digunakan yaitu kegiatan pembelajaran tatap muka dan penggunaan teknologi telah diberikan arahan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mudah, mempersiapkan desain pembelajaran agar keterlibatan peserta didik dalam belajar mendapat hasil yang optimal, merencanakan jadwal sesuai dengan kebijakan berada di luar jam

pembelajaran tradisional dan menggunakan alat yang mudah didapatkan dan tidak menggunakan biaya yang mahal.

Kondisi akhir yang diharapkan adalah terciptanya sebuah produk LKPD berbasis pembelajaran *hybrid learning* yang valid digunakan melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan pengguna/praktisi, serta efektif bagi peserta didik untuk mendukung pembentukan pengetahuan melalui proses pembelajaran sehingga meningkat kemampuan hasil belajar peserta didik. Kerangka pikir penelitian dapat dilihat pada gambar 1, sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

## 2.7 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, kerangka pikir, dan kajian pustaka yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

### Hipotesis 1

$H_0$  : Pengembangan LKPD berbasis *Hybrid Learning* tidak valid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

H<sub>1</sub> : Pengembangan LKPD berbasis *Hybrid Learning* valid  
untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

**Hipotesis 2**

H<sub>0</sub> : Pengembangan LKPD berbasis *Hybrid Learning* tidak efektif  
untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

H<sub>1</sub> : Pengembangan LKPD berbasis *Hybrid Learning* efektif  
untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

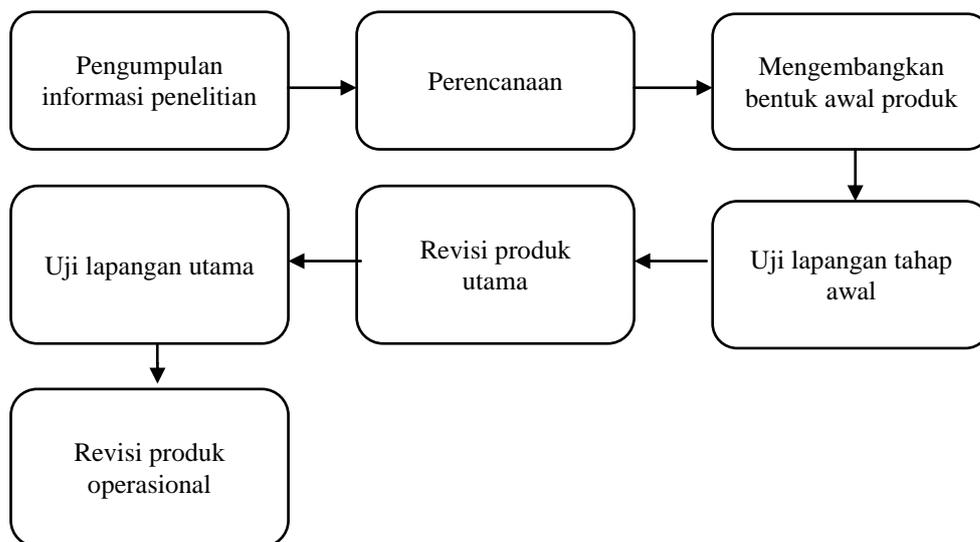
### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini, yaitu *research and development* atau penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk menghasilkan sesuatu. Penelitian R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain Borg dan Gall (1983:781). Langkah-langkah penelitian pengembangan tersebut adalah 1) pengumpulan informasi penelitian (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) mengembangkan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*), 4) uji lapangan tahap awal (*preliminary field testing*), 5) revisi produk utama (*main product revision*), 6) uji lapangan utama (*main field testing*), 7) revisi produk operasional (*operational field testing*), 8) uji lapangan operasional (*Operational field test*) 9) revisi produk tahap akhir (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

#### 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah utama dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini pada *research and development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall ini dapat digambarkan dengan bagan berikut ini.



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian R&D Borg and Gall (1983:775)**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuh langkah penelitian. Keterbatasan karakteristik yang sedang dalam situasi pandemi serta keterbatasan waktu, biaya dan juga tenaga menjadi alasan penelitian ini tidak dilakukan samapai uji lapangan yang lebih luas. Berikut penjelasan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall yaitu:

1. Pengumpulan informasi penelitian (*research and information collecting*). Pada tahap ini merupakan tahapan awal dalam penelitian pengembangan yang meliputi tinjauan pustaka, observasi kelas, dan persiapan penyusunan laporan. Tahap yang pertama ini penulis mencari informasi tentang literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dikaji. Observasi dilakukan pada SDN 2 Fajar Asri, dengan sasaran utama adalah peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu penulis juga melakukan pengukuran kebutuhan terhadap pentingnya pengembangan dan melakukan perumusan kerangka kerja dalam penelitian.
2. Perencanaan (*planning*). Pada tahap perencanaan penulis melakukan penyusunan rencana penelitian meliputi kegiatan mendefinisikan (membatasi) keterampilan yang dalam hal ini penulis memberikan batasan terhadap permasalahan yang akan di angkat selanjutnya penulis juga menentukan tujuan yang akan dicapai pada penelitian termasuk tujuan dari pembelajaran yang

dilakukan, selain itu pada tahap ini penulis mendesain atau menentukan langkah-langkah dalam penelitian atau pengujian kevalidan dalam skala kecil.

3. Mengembangkan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*). Merupakan pengembangan draf produk yang meliputi kegiatan mempersiapkan bahan ajar, buku panduan, dan alat evaluasi. Pengembangan awal produk merupakan menggunakan model desain ADDIE, yaitu dengan langkah (1) *analisis*, yaitu pada tahap ini merupakan tahap menganalisis kebutuhan bagi objek. (2) *desain*, tahap desain merupakan tahap penentuan model desain yang akan digunakan. (3) *development*, merupakan pengembangan dari desain yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. (4) *implementasi*, tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penggunaan desain. (5) *evaluasi*, pada tahap selanjutnya didapat hasil yang harus dievaluasi agar desain produk lebih valid.
4. Uji lapangan tahap awal (*preliminary field testing*). Pada tahap ini merupakan kegiatan pengujian dalam skala terbatas dengan beberapa subjek. Penulis akan melakukan uji lapangan tahap awal pada 1 sekolah yaitu SDN 2 Fajar Asri dengan 3-5 subjek. Selain itu, pada tahap ini produk awal akan divalidasi oleh para ahli, berupa ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji kemenarikan. Kemudian penulis akan mengumpulkan data dan melakukan analisis untuk memperoleh data berupa hasil wawancara, observasi, dan kuisioner.
5. Revisi produk utama (*main product revision*). Hasil dari uji lapangan tahap awal yang dilakukan oleh para ahli terhadap desain produk maka akan diketahui apa saja kelemahan dan kekurangan dari produk yang telah dikembangkan. Dalam perbaikan ini sangat memungkinkan bahwa perbaikan dapat dilakukan lebih dari satu kali sehingga dari kelemahan maupun kekurangan tersebut, desain produk akan menjadi lebih valid untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik setelah uji coba.
6. Uji lapangan utama. Setelah revisi produk utama produk diujikan pada jangkauan yang lebih luas yaitu pada satu kelas dengan jumlah 20 subjek. Selain itu pada tahap ini juga penulis akan mengumpulkan data kuantitatif atas kinerja sebelum dan sesudah penerapan produk. Hasil yang didapat kemudian dievaluasi. Tahap uji lapangan, LKPD berbasis *hybrid learning* diujikan pada

peserta didik kelas V SDN 2 Fajar Asri yang berjumlah 20 orang. Tahap uji lapangan utama ini untuk melihat efektifitas penggunaan LKPD berbasis *hybrid learning* dalam peningkatan hasil belajar. Untuk menganalisis data maka dilakukan uji normalitas untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak kemudian uji homogenitas untuk melihat data berdistribusi homogen ataukah tidak kemudian terakhir data dianalisis dengan menggunakan *t-test* untuk melihat efektifitas penggunaan LKPD berbasis *hybrid learning*.

7. Revisi produk operasional. Melakukan revisi terhadap kekurangan atau temuan yang dilakukan pada saat uji lapangan utama. Pada pengujian kelompok terbatas diketahui hasil belajar sesuai dengan 20 subjek. Hasil belajar dan uji validasi yang dilakukan menjadi acuan dan kesimpulan terhadap tindak lanjut penelitian yang akan dilakukan.

Dengan tetap mengacu pada model pengembangan oleh Borg and Gall (1983: 775) maka dalam proses pengembangan ini penulis hanya akan melakukan 7 langkah. Hal ini dikarenakan penelitian pengembangan yang akan dilakukan hanya untuk satu sekolah dan menyesuaikan pada karakteristik, keterbatasan waktu, biaya serta tenaga.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Fajar Asri yang ada di Kecamatan Seputih Agung dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah sampel yang telah ditetapkan yaitu sebanyak 20 peserta didik di SDN 2 Fajar Asri.

### **3.4 Definisi Konseptual dan Operasional**

Definisi Konseptual adalah abstraksi, yang diungkapkan dalam kata-kata, yang dapat membantu pemahaman:

1. *Hybrid Learning* merupakan kegiatan belajar yang memadukan berbagai kegiatan pembelajaran seperti kegiatan tatap muka/tradisional dengan kegiatan belajar *online*/menggunakan teknologi. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan kegiatan pembelajaran yang tercipta melalui dua atau lebih

komponen pembelajaran sehingga diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik.

2. LKPD berbasis *hybrid learning* merupakan suatu bahan ajar cetak yang tertulis berupa lembaran-lembaran . Agar terlihat menarik biasanya LKPD didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. LKPD sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.
3. Hasil belajar merupakan perubahan pada diri peserta didik setelah proses pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Perubahan hasil belajar kognitif dapat dilihat dari hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan tes yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pembelajaran pada. Dalam penelitian ini aspek penilaian yang diukur adalah aspek kognitif didasarkan ranah pengetahuan C1-C6.

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti. Variabel yang digunakan dalam penelitian yang berjudul: “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Hybrid Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD” adalah sebagai berikut.

Variabel bebas penelitian ini adalah: .

1. Pengembangan LKPD berbasis *hybrid learning* ini berupa halaman-halaman pada laman sebuah aplikasi belajar. Aplikasi yang digunakan dalam *hybrid learning* ini sudah memuat berbagai fitur seperti halaman materi, halaman video penunjang, dan penilaian atau pengukuran. Pengukuran dilakukan untuk menilai proses belajar dengan memanfaatkan LKPD yang dipadukan dengan pembelajaran *hybrid*. *Hybrid Learning* sendiri merupakan sebuah proses belajar yang memadukan kegiatan belajar secara langsung dan secara *online* atau melalui media sosial. kegiatan pemecahan masalah dalam bentuk soal atau kegiatan yang lainnya.

Variabel terikat adalah sebagai berikut:

2. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Keefektifan hasil belajar peserta didik ditunjukkan melalui nilai dari mengerjakan test setelah mengikuti kegiatan belajar, dengan melihat perbedaan antara hasil pada hasil *pretest* dan *posttest*.

## 2.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tertulis, dan lembar angket.

### 2.5.1 Lembar Soal Tertulis

Tes tertulis dalam penelitian ini berupa pilihan ganda. Tujuan dari tes tertulis ini untuk mendata pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tes akan dilakukan dua kali yaitu awal tes (*pre-test*) dan akhir (*post-test*).

**Tabel 3.1.Kisi-kisi Instrumen Tes**

Kelas/Semester	: 5 / 2
Tema	: 8. Lingkungan Sahabat Kita
Subtema	: 1. Manusia dan Lingkungan

No	Muatan Pelajaran	Kompetesi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal	
1.	PPKn	3.3	Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia	Pilihan ganda	13,1 4,15
				Mengidentifikasi contoh sikap toleransi yang dapat dilakukan dalam keragaman sosial budaya di Indonesia	Pilihan ganda	11,1 2,28
2.	BAHASA INDONESIA	3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan	Disajikan bacaan, menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi	Pilihan ganda	29

		yang terdapat pada teks nonfiksi	dengan benar Mengidentifikasi urutan peristiwa dalam bacaan dengan benar	Pilihan ganda	30	
3.	IPA	3.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan mahluk hidup	Disajikan uraian, siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia dengan baik Siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi hewan dengan baik	Pilihan ganda Pilihan ganda	1,2,4 ,5, 10 3,6
				Disajikan uraian, siswa dapat menjelaskan siklus air	Pilihan ganda	7,8,9
4.	IPS	3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	Disajikan uraian singkat, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia Disajikan paragraf, siswa dapat menyatakan sikapnya terhadap keragaman jenis usaha dari keluarga teman-teman sekelasnya	Pilihan ganda Pilihan ganda	16,1 7 18,1 9,20, 21,2 2, 23
5.	SBdP	3.2	Memahami tangga nada.	Disajikan tangga nada, siswa mampu mengidentifikasi berbagai tangga nada dengan benar	Pilihan ganda	24,2 5,26, 27

### 2.5.2 Lembar angket

Lembar angket untuk mengukur validitas LKPD berbasis *Hybrid Learning* berdasarkan pendapat para ahli. Instrumen dikonstruksikan berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dalam pembuatan LKPD berdasarkan konsep tentang pembuatan LKPD di kelas V, selanjutnya penulis akan mengkonsultasikan kepada para guru kelas V. Instrumen penilaian tes

tertulis akan diuji dengan pengujian validitas instrumen dan penghitungan reliabilitas.

**Table 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Item
1	Kesesuaian LKPD dengan pendekatan pembelajaran <i>hybrid learning</i>	a. LKPD memuat permasalahan yang dapat dikembangkan oleh peserta didik	3
		b. LKPD dilakukan secara berkolaborasi	2
		c. LKPD menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan	3
		d. LKPD menjadikan peserta didik lebih bertanggung jawab	3
		e. Aktivitas dalam LKPD menggunakan prosedur ilmiah sesuai dengan <i>hybrid learning</i>	6
2	Kualitاسisi LKPD	a. Materi pembelajaran dalam LKPD mengacu kompetensi dasar	3
		b. LKPD menyajikan bahan ajar/ materi yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.	5
		c. Isi LKPD memberikan pengalaman dari kegiatan pembelajaran.	2
		d. Jenis kegiatan dalam LKPD bersifat <i>hands on</i> (mengarahkan peserta didik untuk beraktivitas).	3
		e. Pertanyaan LKPD bersifat produktif	2

**Table 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Item
1	Kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik	a. Penyusunan LKPD bersifat universal	2
		b. LKPD menekankan pada proses penemuan konsep	2
		c. LKPD mengajak peserta didik aktif dalam proses	2

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Item
		pembelajaran.	
		d. LKPD mengembangkan kemampuan komunikasi sosial , emosional, moral dan estetika.	4
2	Kesesuaian LKPD	a. Penggunaan bahan LKPD	2
		b. Penggunaan kalimat pada LKPD	2
		c. Tingkat kesukaran dan kejelasan LKPD	3
3	Kesesuai LKPD dengan syarat teknis	a. Tulisan	3
		b. Gambar	3
		c. Penampilan LKPD	3

**Table 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Item
1	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat.	3
		b. Keefektivan kalimat.	
		c. Kebakuan istilah.	
2.	Komunikatif	d. Keterbacaan pesan	2
		e. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.	
3.	Dialogis dan interaktif.	f. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi.	2
		g. Kemampuan mendorong berpikir kritis.	
4.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.	h. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik.	2
		i. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	
5.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	j. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	2
		k. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Item
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	l. Konsistensi penggunaan istilah. m. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	2

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Kemenarikan**

No	Variabel Penilaian	Indikator	Jumlah Item
1	Kemenarikan	Variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis dan warna) dalam bahan ajar	1
		Kemenarikan ilustrasi yang digunakan dalam bahan ajar	1
		Kemenarikan desain <i>layout</i> bahan ajar.	1
		Variasi warna yang digunakan dalam bahan ajar.	1
		Kemenarikan penggunaan gambar-gambar dalam bahan ajar.	1
		Kemenarikan permasalahan yang ada dalam bahan ajar.	1
		Kemenarikan kesesuaian gambar yang tersedia dalam bahan ajar.	1
		Kemenarikan pertanyaan-pertanyaan yang tersedia didalam bahan ajar.	1
		Pemberian gambar pada pertanyaan yang ada dalam bahan ajar	1
		Kemenarikan format keseluruhan bahan ajar.	1

## 2.6 Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada tahap penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua Teknik yaitu Teknik *nontest* dan *test*. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

### 2.6.1 Teknik *Nontest*

- a. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket analisis kebutuhan pendidik dan lembar validasi ahli. Angket analisis kebutuhan diberikan kepada pendidik kelas V dalam satu sekolah hal ini karena kondisi pandemi. Sedangkan Lembar validasi ahli dalam penelitian ini ditunjukkan kepada ahli yang bertujuan untuk memvalidasi produk pengembangan LKPD berbasis *hybrid learning* serta untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari LKPD yang dikembangkan. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif berdasarkan hasil skor pertanyaan tentang kesesuaian LKPD, dan data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan komentar atau saran mengenai kevalidan LKPD yang dikembangkan.

b. Data dokumentasi

Data dokumentasi berupa foto-foto kegiatan saat berlangsung, tetapi juga untuk memperoleh data sekunder berupa data jumlah peserta didik, profil sekolah, hasil belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

### 2.6.2 Teknik Tes

Tes merupakan alat penilaian yang digunakan untuk memperoleh data sebagai ukuran berhasil atau tidaknya tindakan yang diberikan. Kevalidan penggunaan LKPD dilihat dari hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji *normalitas*, *homogenitas* dan *t-test*.

## 2.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua cara yaitu teknik analisis kualitatif yang diperoleh dari angket, kemudian teknik analisis kuantitatif yang diperoleh dari tes pengetahuan siswa. Teknik analisis data meliputi beberapa tahapan, yaitu:

### 2.7.1 Uji Instrumen

a. Validitas Instrumen

Tes tersebut dikatakan valid jika tes tersebut tepat mengukur apa yang hendak diukur. Validasi butir soal dapat menggunakan rumus *product moment* dengan angka kasar, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Pada pengujian instrumen butir soal tes dengan 40 soal didapat bahwa 31 soal valid atau tepat dalam mengukur dan 9 soal lainnya tidak valid.

b. Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan reliabilitas apabila tes tersebut memiliki konsistensi dalam mengukur kemampuan yang hendak diukur. Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha* menggunakan bantuan program komputer *SPSS 21 For Windows*. Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas**

Interval Koefisien	Reliabilitas
0,80-1,000	Sangat kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Sedang
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat rendah

sumber: Sugiyono, (2015:184)

Pada pengujian realibilitas instrumen diperoleh varian total adalah 62,800 dengan sigma p.q sebesar 7,984 maka diperoleh nilai koefisien sebesar 0,895 dengan kategori sangat kuat.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran/indeks kesukaran digunakan rumus sebagai berikut.

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = Indeks kesulitan

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

N = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

sumber: Sudjana, (2010:137)

**Tabel 3.7 Indeks Kesulitan Soal**

Indeks kesulitan soal	Keterangan
0-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

sumber: (Sudjana, 2010)

Pada pengujian tingkat kesukaran diperoleh hasil 9 soal dengan kategori sukar, 23 soal dengan kategori sedang dan 8 soal dengan kategori mudah.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda ini merupakan pemberian soal tes yang memiliki tujuan agar dapat membedakan peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya Pembeda disebut juga dengan indeks diskriminasi. Rumus untuk mencari indeks diskriminasi tersebut yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Indeks diskriminasi

J = Jumlah peserta didik

JA = Banyaknya peserta didik kelompok atas

JB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

sumber: Arikunto (2013:59)

**Tabel 3.8 Kriteria Indeks Daya Pembeda**

Daya Pembeda	Interpretasi
0,00 – 0,20	Kurang
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

sumber: Arikunto (2013: 59)

Hasil pengujian daya beda yang telah dilakukan maka didapat 3 soal dengan kategori sangat baik, 11 soal dengan kategori baik, 23 soal dengan kategori cukup baik, dan 3 soal dengan kategori kurang baik.

## 2.7.2 Uji Hipotesis

### 1. Hipotesis Pertama

“Terwujudnya pengembangan LKPD berbasis *hybrid learning* yang valid untuk meningkatkan hasil belajar” tahap uji hipotesis pertama dilaksanakan untuk menguji hasil penelitian pengembangan yang berupa produk LKPD berbasis *hybrid learning* pada pembelajaran tematik kelas V. Uji hipotesis dilaksanakan dengan cara uji validasi dengan menggunakan instrument validasi. Uji validasi dari produk LKPD tersebut yaitu:

- 1) Uji validasi oleh satu dosen desain LKPD
- 2) Uji validasi oleh dosen ahli
- 3) Uji validasi praktisi
- 4) Uji coba perorangan
- 5) Uji coba kelompok kecil

6) Uji coba kepada guru yang mengajar pada kelas V SDN 2 Fajar Asri

## 2. Hipotesis Kedua

“Terdapat efektivitas penggunaan LKPD berbasis *hybrid learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik”. *T-test* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan LKPD, maka terlebih dahulu dilakukan analisis nilai dengan uji *normalitas* dan *homogenitas*. Dengan mendapatkan nilai T-hitung dan T-tabel dapat mengukur efektivitas suatu lembar kerja. Rumus tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

### a. Uji *Normalitas*

Menurut Djarwanto (2003: 50) Uji *normalitas* digunakan untuk menguji sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Untuk keperluan uji *normalitas* karena sampel termasuk sampel kecil dalam penelitian ini digunakan rumus *lilliefors* yaitu:

**Tabel 3.9 Rumus Uji *Normalitas Lilliefors***

No	$X_i$	$\frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	F (X)	S (X)	F(X)-S (X)
----	-------	----------------------------	-------	-------	------------

Keterangan :

$X_i$  = Angka pada data

Z = Transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

SD= Standar Deviasi

F(x) = Probabilitas komulatif normal

S(x) = Probabilitas komulatif empiris

Uji *normalitas* dilakukan dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*) pada sampel.

### b. Uji *Homogenitas*

Uji *homogenitas* dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak. Analisis varian dapat digunakan apabila varian data tersebut homogen. Oleh karena itu, sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan pengujian *homogenitas*

varian terlebih dahulu dengan uji F. Uji *homogenitas* ini menggunakan rumus sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 275) yaitu:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Proses perhitungan uji *homogenitas* digunakan taraf signifikan 5% yang berarti jika F hitung lebih kecil dari F tabel pada taraf signifikan 5% maka kedua kelompok memiliki kelompok varian yang homogen. Sebaliknya jika F hitung lebih besar dari F tabel pada taraf signifikansi 5% maka kedua kelompok memiliki kelompok varian tidak homogen.

c. Uji T (*T-Test*)

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan *treatment* (*pre-test*) dengan rata-rata nilai setelah diberikan *treatment* (*post-test*) dengan menggunakan LKPD berbasis *hybrid learning*.

Rumus-rumus uji-t (*t-test*) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan: t = t-hitung

X1 = nilai rata-rata *pretest*

X2 = nilai rata-rat *posttest*

S1<sup>2</sup> = varian sampel *pretest*

S1<sup>2</sup> = varian sampel *posttest*

N1 = jumlah responden *pretest*

N2 = jumlah responden *posttest*

Setelah t-hitung diperoleh, maka selanjutnya t-hitung dibandingkan dengan t-tabel dengan kriteria pengujian untuk daerah penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

Tolak Ho dan Terima Ha jika:

$t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$

Terima  $H_0$  dan Tolak  $H_a$  jika:

$t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$

Sumber: Sugiono (2012:272-274).

## V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Hybrid Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD” dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk LKPD berbasis *hybrid learning* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini valid atau layak digunakan pada pembelajaran di kelas V SD. Kelayakan itu dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli materi yang mendapat nilai 81,57 kategori layak ahli bahasa dengan nilai 76,78 dengan kategori layak, ahli media mendapat nilai 77 dengan kategori layak kemudian ahli praktisi yang mendapat nilai 78 kategori layak. Berdasarkan saran dan hasil validasi tersebut maka LKPD berbasis *hybrid learning* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di kelas V SD.
2. LKPD berbasis *hybrid learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Fajar Asri. Hal ini ditunjukkan pada uji *t-test* dengan perolehan nilai *t*-hitung -17,32 dengan kesimpulan hipotesis  $H_a$  diterima.

Hasil penelitian yang relevan menjadi pendukung dalam mengambil kesimpulan penelitian ini, berdasarkan hasil analisis uji pada produk yang dikembangkan memperoleh skor pada kategori baik. Oleh karena itu, LKPD berbasis *hybrid learning* ini tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

### 5.2 Implikasi

Implikasi penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *hybrid learning* adalah sebagai berikut.

1. LKPD berbasis *hybrid learning* disajikan dengan memadukan langkah-langkah kegiatan *hybrid learning* sehingga dapat memfasilitasi kemampuan peserta didik yang beragam. LKPD berbasis *hybrid learning* mampu mengarahkan peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung dalam memecahkan masalah sendiri serta melatih kemampuannya dalam mengemukakan ide dan konsep belajar lain.
2. Penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *hybrid learning* efektif dan dapat dijadikan alternatif penunjang bahan ajar dalam menyampaikan materi. LKPD berbasis *hybrid learning* membuat pembelajaran bermakna karena dalam pembelajaran ditekankan proses belajar yang aktif bagi peserta didik untuk menemukan konsep. Interaksi dengan lingkungan sekitar juga membuat pembelajaran dengan LKPD berbasis *hybrid learning* lebih menyenangkan dan bermakna.

### 5.3 Saran

Secara keseluruhan saran yang diberikan adalah harus tersedianya fasilitas yang mendukung, dan dapat memadukan dengan metode atau model belajar yang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan hal-hal berikut ini.

#### 1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan menggunakan LKPD berbasis *hybrid learning* sebagai sumber belajar, karena LKPD ini mudah digunakan untuk belajar, menarik, serta bermanfaat dalam memperdalam materi dan menambah pengetahuan peserta didik.

#### 2. Pendidik

Pendidik dapat menggunakan LKPD berbasis *hybrid learning* sebagai panduan dan alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas V SD. Karena LKPD ini sudah dikategorikan valid setelah melalui uji validasi terhadap praktisi dari segi bahasa, materi, dan media. Pada LKPD berbasis model *hybrid learning* dalam tema “ manusia dan lingkungan” ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan memadukan teknologi yang berkembang saat ini.

### 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan menyediakan media bahan ajar yang menunjang fasilitas yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

LKPD berbasis *hybrid learning* dapat menambah informasi tentang alat bantu /sumber belajar berupa LKPD dan menjadi alternatif bahan ajar yang menarik, mudah, dan efektif dalam proses pembelajaran di kelas V.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan bahan ajar menggunakan model *hybrid learning* tidak hanya dilihat dari aspek hasil belajar, tetapi serta keterampilan berpikir tingkat tinggi, pada tema lain dan juga dilihat pada aspek lainnya. Selain itu peneliti selanjutnya agar lebih memperhatikan ketersediaan *gawai* bagi setiap peserta didik apakah memadai, karena pendekatan *hybrid learning* lebih banyak menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Hamburg, C. H. (2003). *Social Aspects of E-Learning and Blending Learning Methods*. Bucharest: 4-Th European Conference Ecomm-Line 2003.
- Abidin, Y. (2014). *Desain Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abimanyu, S. (2008). *Strategi Belajar Mengajar : Tinjauan Pengantar Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Kependidikan.
- Anderson, H. (2004). Classroom climate and motivated behaviour. *Learning Environments Research*, 211-225.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azun, A. S. (2010). Blending Makes The Difference: Comparison of Blended and Traditional Instruction on Students' Performance and Attitudes in Computer Literacy. *Contemporary Educational Technology*, Volume 1 (3) pp.196.
- Bailik, C. F. (2015). *Skill for The 21 ts Century*. Boston: Center Of Curriculum Redesign.
- Bambang Hariadi, M. D. (2019). Hybrid Learning by Using Brillan Applications as One of the Learning Alternatives to Improve Learning Outcomes in College . *iJET*, Vol. 14, No. 10.
- Banyen, W. (2016). A Blended Learning Model for Learning Achievement Enhancement of Thai Undergraduate Students. *iJET*, Volume 11, Issue 4.
- Barlia, L. (2011). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains di SD: Tinjauan Epistemologi, Ontologi, dan Keraguan dalam Praksisnya*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Belawati. (2007). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Birgili, B. (2015). Creative and critical Thinking Skills in Problem-Based Learning Environments. *journal of Gifted Education and Learning*, 71-80.
- Borg, G. W. (1983). *Educational Research: an Introduction (4thed)*. New York: Longman Inc.
- Choo, S. S. (2011). Effect of Worksheet Scaffolds on Students Learning in Problem Based Learning. *Journal Adv In Health Science Education* , 517-528.
- Defrizal Hamka, N. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA . *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, Vol.2, No.1, Hal.19-33.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Dziuban, C. (2018). Blended Learning: The New Normal and Emerging Technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Educational*, 15:3.
- F. Arian, A. M. (2014). Effect of Hybrid Learning in Higher Education. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business, and Industrial Engineering*, Volume 8 No.5.

- Graham, C. R. (2013). *Emerging Practice and Research in Blended Learning in M.G Moore (Ed)*. New York: Routledge: 333-350.
- Hadfield, J. (1986). *Classroom Dynamic- Resource Books for Teachers*. New York: Oxford University Press.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernawan. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hernawan, A. H. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Tematik Di Kelas Awal Sekolah Dasar*. Bandung: Staf Dosen Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hurlock, E. (1978). *Child Development*. Singapore: McGraw-Hill Book Company.
- I.G. Partha Sindu, d. (2013). Pengaruh Model E-Learning Berbasis Masalah dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas X di SMK 2 Singaraja. *E-Journal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 3 (hal 1-10).
- Karli, Y. M. (2003). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Kemendikbud. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. *Undang-Undang* (pp. 2-5). Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Undang-Undang. Sisdiknas* (p. 5). Jakarta: Kemendikbud.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lapono, N. (2008). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Lee, C.-D. (2014). Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement A Cross-Country Comparison. *International Journal Of Education in Mathematics, Science and Technology*, 96-106.
- Liu, B. L. (2015). Critical and creative thinking as learning processes at top-ranking Chinese middle schools: possibilities and required improvements. *High Ability Studies*, 139-152.
- Majid, A. (2012). *Bahan Ajar Siswa*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- MCDowell, R. W. (1985). Improving The Design of Laboratory Worksheets. *Journal of Chemical Education*, 1037-1038.
- Nuramdiani, D. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme dengan Menggunakan Virtual Laboratory pada Materi Teori Kinetik Gas untuk Meningkatkan Keterampilan Proses SAINS dan Pemahaman Konsep Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ozmen, Y. &. (2011). Effect of Worksheets on Student's Success: Acid and Base Sample. *Journal Of Turkish Educational*, Vol.2 Issue 2.

- Picciano, A. (2006). Blended Learning: Implications For Growth and Access. *Journal of Asyncthonous Learning Networks*, Volume 10 (3) pp 95-102.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Membuat Bahan Ajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- \_\_\_\_\_. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Runisah. (2016). The Enhancement Of Students Creative Thinking Skills In Mathematics Through The 5E Learning Cycle With Metacognitive Technique. *International Journal Of Education and Research*, Vol.4 No 7.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi 2*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- S. Sambo, M. I. (2012). Mathematical Cteative Development Among Children: a precursor for counsellors and mathematics teacher. *European Scientifik Journal*, 8(24).164-169.
- Sanjaya, W. (2008). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Satria. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berorientasi Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Smp Kelas Ix Pada Tema Virgin Coconut Oil (VCO). *Jurnal Pendidikan Sains E-Pensa*, Vol 2.No 2 Hal 89-94.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prena Media Grup.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2017). *Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Tema Indahnya Negeriku Subtema Keindahan Alam Negeriku Kelas IV SD*. Lampung: Tesis Universitas Lampung.
- Sulastri, P & Isnawati (2019). Efektifitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) Pada Pembuatan Yo-Buah Materi Bioteknologi Kelas XII SMA. *EJOURNA UNESA*, VOL 8 NO 3
- Sulihin, B. S. (2012). Pengaruh Blanded Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Siswa Tingkat SMk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2. (3).
- Sundayana, R. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teory aplicatoin PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutikno, M. (2014). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutikno, P. F. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.

- Suyanto, S. &. (2009). *Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa dengan Latar Penuntasan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka dan Keterampilan Proses Untuk SMA Negeri 3 Bandarlampung*. Bandar Lampung: Prosiding Seminar.
- Toman, U. (2013). Extended Worksheet Developed According To 5E Model Based On Constructivist Learning Approach. *International Journal On New Trends In Education And Their Implication*, Vol.4 Issue 4.
- Trianto. (2011). *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Produktif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia DiniTK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. *Sisdiknas* (p. 5). Jakarta: Kemendikbud.
- Utami, W. (2016). The Effectiveness of Geography Student Worksheet to Develop Learning Experiences for High School Students. *Journal Of Education And Learning*, 315-321.
- Uzun, A. S. (2010). Blending Makes The Difference Comparison of Blanded and Traditional Instruction on Students' Performance and Attitudes in Computer Literacy. *Contemporary Educational Technhology*, Volume 1 (3) pp.196.
- Widodo, S. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yulealawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran; Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya.
- Ziegler, A. (2009). *Research on giftedness in the 21st century*. In L. V. Shavinina (Ed.). Amsterdam: Springer.
- Zulyadaini. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Matematika Realistik Pendidikan (RME). *International Journal Of Enguneering Research and Development*, 01-14.