

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN
VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTETIC (VAK) PADA KONSEP
BADAN USAHA DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA
PADA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG CERMIN**

Shelfi Berliana Safitri¹, Sari Narulita², Joko Sutrisno AB³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

shelfiberliana90@gmail.com¹, snarulita05@gmail.com², jokosutrisnoab@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam skripsi ini yaitu bahwa dalam proses pembelajaran ekonomi terkendala pada tambahan bahan ajar, dimana bahan ajar yang digunakan terbatas seperti bahan cetak hanya berupa buku teks saja. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) pada konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Cermin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah LKPD berbasis model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) pada mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui validasi produk, kepraktisan serta keefektifan LKPD yang akan dikembangkan. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) untuk uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 (sangat valid), sementara uji validasi bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 (sangat valid). Pada uji kepraktisan menunjukkan hasil yang praktis pada LKPD untuk dijadikan bahan ajar dimana hasil angket kepraktisan peserta didik kelas X IPS 3 yang menggunakan LKPD memperoleh rata-rata skor penilaian 4,4 (sangat praktis). Selanjutnya pada ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 85,71%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan hasil belajar ekonomi peserta didik dinyatakan sudah memenuhi ketentuan ketuntasan hasil belajar sebesar $\geq 80\%$.

Kata Kunci: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik, Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic*

Abstract: The problem in this thesis is that the economics learning process is constrained by additional teaching materials, where the teaching materials used are limited, such as printed materials, only in the form of textbooks. The purpose of this study was to determine the level of validity, practicality and effectiveness of developing LKPD (Student Worksheets) based on *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) learning models on the concept of business entities in the Indonesian economy for class X IPS students. students at SMA Negeri 2 Padang Cermin. This research is a type of research and development, this research is used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The resulting product is LKPD based on *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) learning models in economics subjects to determine product validation, practicality and effectiveness of LKPD to be developed. The stages of the research carried out refer to the ADDIE development model which includes *Analysis, Design, Development, Implementation* and *Evaluation*. The results showed that LKPD based on the *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) learning model for the material expert validation test obtained an average score of 4.7 (very valid), while the language validation test obtained an average score of 4.5 (very valid). The practicality test showed the practical results of the LKPD to be used as teaching materials where the results of the practicality questionnaire for class X IPS 3 students using the LKPD obtained an average rating score of 4.4 (very practical). Furthermore, the learning completeness achieved was

85.71%. From these results it can be concluded that the economics learning outcomes of students are stated to have met the completeness requirements of learning outcomes $\geq 80\%$.

Keyword: *Student Worksheets, Visualization, Auditory, Kinesthetic Learning Model*

PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang berbasis teks, dijadikan pendidik untuk mengembangkan dan menyusun bahan ajar yang berkualitas, bervariasi, dan tetap mempertahankan aspek-aspek dasar dalam kurikulum 2013. Berbasis teks, peserta didik dituntut untuk aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Teks tersebut digunakan oleh pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang berkualitas serta mampu menanamkan nilai-nilai moral yang baik.

Guru ketika menyampaikan pembelajaran, terlebih dahulu menguasai tentang cara menyampaikan materi dengan baik. Supaya materi pembelajaran dipahami peserta didik, maka guru melakukan organisasi materi pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Sebagai pendidik yang profesional, guna bahan individu mempersiapkan metode, media, dan materi pembelajaran difokuskan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Ketika proses belajar mengajar, Guru mengarahkan dan membimbing peserta didik supaya aktif, sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik.

Manfaat arahan dan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik untuk menguasai materi, juga memberi pemahaman dan penguasaan kepada peserta didik tentang materi yang diajar. Manfaat bimbingan pembelajaran agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah. Masalah yang sering dihadapi

oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, memilih bahan ajar, menentukan bahan ajar, dan materi pembelajaran yang sesuai dalam rangka membantu peserta didik mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam mencapai kompetensi, kurikulum atau silabus dan materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Tugas Guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut, sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap. Pemilihan bahan ajar yang tepat dan berkualitas sangat penting. Sebagai seorang pendidik memilih bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Padang Cermin dan wawancara yang dilakukan dengan guru ekonomi kelas X IPS 3 diperoleh beberapa informasi terkait pembelajaran ekonomi di kelas tersebut. Diantaranya adalah pembelajarannya masih berpusat pada guru atau (*teacher center*) dimana kurangnya keaktifan peserta didik dalam mencari tambahan sumber belajar dalam mengembangkan pemahaman ekonominya, selain itu bahan ajar yang digunakan di sekolah masih berupa buku paket saja. Dilihat dari buku paket, masih kurang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, didalam buku paket hanya terdapat beberapa latihan-latihan dan itupun masih membingungkan peserta didik dalam belajar. Jadi bahan ajar yang masih menggunakan buku paket belum cukup membantu dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Kemudian hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas X IPS 3 menjelaskan bahwa beberapa peserta didik dalam pembelajaran ekonomi, diketahui memperoleh beberapa informasi bahwa pembelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang kurang menarik karena

menurut mereka pelajaran tersebut selain mempunyai banyak materi dan bersifat hafalan dan jika dilihat dari soal yang terdapat dalam buku paket tersebut hanya terdapat beberapa soal objektif dan essay saja dan juga sulit dipahami, sehingga minimnya kegiatan uji kompetensi peserta didik.

Kemudian hal berikutnya yang ditemukan yakni media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi kurang bervariasi karena hanya menggunakan media buku cetak dan papan tulis semata yang memang sudah disediakan oleh pihak sekolah, mereka mengatakan bahwa sulit memahami pembelajaran ekonomi karena mereka hanya mempunyai bahan ajar berupa buku teks saja, terlalu sering mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru membuat peserta didik jenuh dan bosan dengan pembelajaran ekonomi tersebut.

Agar membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, meningkat keterampilan intelektual, menjadikan peserta didik mandiri dan yang utama yaitu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah berdasarkan permasalahan yang ada dan masalah tersebut bermakna bagi peserta didik dikarenakan berhubungan sekitar serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, untuk merangsang kemampuan berfikir kritis, maka dikembangkan LKPD berbasis model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK).

LKPD berbasis model *visualization, auditory, kinesthetic* ini diharapkan memiliki pengaruh positif terhadap peserta didik, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan target yang telah ditetapkan. LKPD ini menekankan pada proses berfikir secara kritis dalam mencari jawaban dari suatu masalah. Dengan adanya langkah-langkah model VAK yang merangsang peserta didik menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai.

Menurut Wicaksono (2022:265-266) Penelitian R&D adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Produk dalam konteks ini tidak selalu berupa perangkat keras (buku, modul, alat bantu belajar di kelas dan laboratorium), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium serta model sistem pendidikan, pelatihan pembelajaran, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Lebih lanjut, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa: 1) studi tentang proses dan dampak dari desain dan upaya pengembangan tertentu atau khusus; 2) situasi di mana seseorang melakukan atau menerapkan desain, pengembangan pembelajaran atau kegiatan evaluasi dan meninjau proses pada waktu yang sama; dan 3) kajian tentang desain, pengembangan, dan evaluasi proses pembelajaran, baik yang melibatkan komponen proses secara keseluruhan maupun hanya komponen proses tertentu.

Sementara Helaluddin dkk (2020:35) penelitian dan pengembangan dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang merupakan gabungan dari penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif di dalam prosesnya. Namun ada beberapa ahli pula yang berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan memiliki mazhabnya sendiri dan berbeda dengan kedua metode penelitian sebelumnya. Hal itu dapat kita lihat dari beberapa tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang mengadopsi kedua pendekatan tersebut. Pendekatan kualitatif digunakan pada fase analisis kebutuhan dalam menemukan dan mengumpulkan informasi awal sebelum mendesain produk yang hendak dikembangkan. Pendekatan kuantitatif digunakan pada fase pengembangan saat dilakukan uji coba terbatas dan luas kepada peserta didik. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTETIC* (VAK) PADA KONSEP BADAN USAHA DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA PADA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG CERMIN

ada tidaknya pengaruh yang signifikan saat menggunakan produk hasil pengembangan tersebut.

Menurut Kosasih (2021:33) LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik. Adapun Dhari dan Haryono mendefinisikannya sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekadar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena LKS atau LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks).

Sementara Prastowo (2015:204) LKPD merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKPD, peserta didik akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, peserta didik juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. Dan, pada saat yang bersamaan, peserta didik diberi materi serta tugas yang berkaitan materi tersebut. Dari penjelasan ini dapat kita pahami bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Menurut Rusman (2016:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana

pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Sementara Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:19-20) model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapatnya Kemp, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa model pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau peserta didik. Upaya mengimplementasi rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah diterapkan.

Menurut Shoimin (2018:226) model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* atau VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan si belajar merasa nyaman. Model pembelajaran VAK merupakan anak dari model pembelajaran quantum yang berprinsip untuk menjadikan situasi belajar menjadi lebih nyaman dan menjanjikan kesuksesan bagi pembelajarnya di masa depan. VAK merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia. Ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Pembelajaran dengan model ini mementingkan pengalaman

belajar secara langsung dan menyenangkan bagi peserta didik. Pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar dengan mengingat (*visualization*), belajar dengan mendengar (*auditory*) dan belajar dengan gerak dan emosi (*kinesthetic*).

Sementara menurut Huda (2019:287-288) dalam proses belajarnya terdapat 3 hal yakni *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK). Meskipun ketiga modalitas tersebut hampir semuanya dimiliki oleh setiap orang, tetapi hampir semua dari mereka selalu cenderung pada salah satu di antara ketiganya. Ketiga modalitas ini digunakan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi. Bahkan, beberapa orang tidak hanya cenderung pada satu modalitas saja, mereka bisa memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu untuk meningkatkan kemampuan belajar.

METODE

Penelitian ini secara keseluruhan adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ini lebih dinamis, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE menyediakan proses yang teratur untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang terkait dengan pembelajaran. Sesuai namanya, desain penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Wicaksono, 2022:283).

Ada beberapa alasan ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Pertama, model ADDIE merupakan model yang sangat baik beradaptasi dalam berbagai kondisi. Kedua, tingkat keluwesan model ini dalam menjawab masalah cukup tinggi. Ketiga, meskipun memiliki tingkat fleksibilitas

yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang mengenal singkatan ADDIE. Keempat, model ADDIE menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan evaluasi serta revisi setiap tahap.

Prosedur penelitian dan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* menggunakan model ADDIE. Sesuai namanya, desain penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Wicaksono, 2022:283). Pendapat lain menurut Robert Maribe Branch dalam (Sugiyono, 2019:38) mengembangkan mengembangkan *instructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Lembar Validasi Ahli
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah LKPD berbasis *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* dan instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: lembar validasi untuk lembar uji validasi LKPD yakni validasi ahli materi dan ahli bahasa.
- b. Lembar Angket
Pada lembar angket peserta didik berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan tanggapan peserta didik mengenai pengembangan LKPD tersebut. Tujuan dari lembar angket respon peserta didik ini adalah untuk mengetahui tanggapan dan respon peserta didik mengenai LKPD yang

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTETIC* (VAK) PADA KONSEP BADAN USAHA DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA PADA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG CERMIN

telah dikembangkan. Angket respon peserta didik diberikan diakhir pembelajaran setelah LKPD diujicobakan.

c. Lembar Tes Hasil Belajar

Lembar tes ini digunakan untuk melihat keefektifan LKPD sehingga dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Soal-soal ini di desain setara dengan soal tersulit seperti yang ada pada LKPD. Sehingga akan diketahui seberapa efektif LKPD tersebut membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalah.

Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek didaktik, aspek konstruksi, aspek teknis dan kualitas materi LKPD. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap 1 dan 2 pada materi badan usaha dalam perekonomian Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan LKPD berbasis model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) pada materi badan usaha dalam perekonomian Indonesia. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini peneliti melakukan validasi media pembelajaran (LKPD) kepada ahli materi dan ahli bahasa dan melakukan revisi produk.

a. Uji Kelayakan / validasi Ahli

Tahap ini, peneliti mengadakan validasi uji kevalidan LKPD terhadap beberapa ahli materi dan bahasa. Pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh masukan, saran, pendapat serta evaluasi terhadap LKPD yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut dilakukan kegiatan untuk mereview produk awal serta memberikan masukan untuk perbaikan sehingga diperoleh LKPD yang valid.

1) Validator Ahli Materi Tahap 1 dan 2

Validator materi dalam LKPD ini diampu oleh dosen dari Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung yakni Ibu Vetri Yanti Zainal, SE., M.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 20 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5.

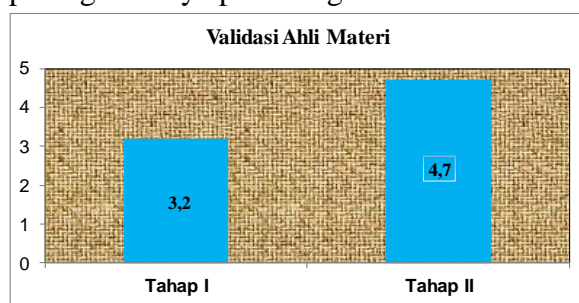
Tabel 4.3
Hasil Validator Ahli Materi Pada
LKPD Berbasis Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Lampiran Model Visum, Audit, dan Kuesioner (VAKS)			
No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
Aspek Didaktik			
1	Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	3	5
2	Menekankan proses untuk menemukan konsep	3	5
3	Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	3	4
4	Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan emosional	4	5
Aspek Konstruksi			
5	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak	5	5
6	Kesesuaian pertanyaan yang digunakan dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	4
7	Menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menulis pendapatnya	3	5
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda	4	5
9	Penggunaan bahasa komunikatif	3	4
10	Kelengkapan identitas	3	4
Aspek Teknis			
11	Kejelasan tulisan dan gambar	2	5
12	Penampilan fisik LKPD dapat mendorong minat baca peserta didik	3	5
Kualitas Materi LKPD			
13	Kelengkapan materi	3	5
14	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD)	4	5
15	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	4
16	Kebenaran konsep materi	3	5
17	Keakuratan gambar	2	4
18	Kesesuaian gambar dengan materi	3	5
19	Kesesuaian urutan materi	3	5
20	Melatih peserta didik berfikir kritis dan kreatif	4	5
TOTAL SKOR		64	94
RATA-RATA SKOR		3,2	4,7
KRITERIA		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, pada tahap I dari semua butir penilaian yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi yakni Ibu Vetri Yanti Zainal, S.E., M.Pd, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Dari hasil rata-rata skor validasi ahli materi pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) pada tahap 1 dan tahap 2 juga dapat dilihat peningkatannya pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.2

Diagram Uji Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2

Berdasarkan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan validasi ahli materi dari tahap 1 ke tahap 2. Tahap 1 LKPD yang dikembangkan masih dikriteria cukup valid, kemudian setelah diperbaiki dari saran yang diberikan oleh ahli materi, membuat kriteria LKPD yang digunakan pada tahap 2 menjadi sangat valid sehingga layak untuk digunakan.

2) Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2

Validator bahasa dalam LKPD ini diampu oleh dosen dari Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung yakni Ibu Frieska Maryova R, M.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 10 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian oleh ahli bahasa meliputi aspek keterbacaan LKPD. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket

kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap 1 dan 2 pada materi badan usaha dalam perekonomian Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut ini.

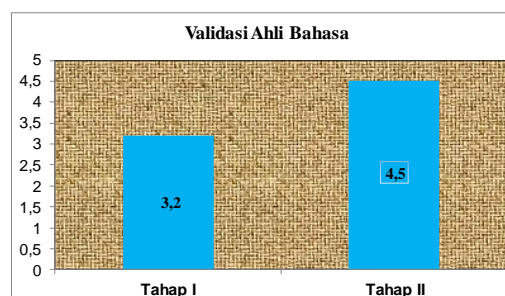
Tabel 4.4
Hasil Validator Ahli Bahasa
LKPD Berbasis Model *Visualization*, *Auditory*, *Kinesthetic* (VAK)

LAKIP Berbasis Model Visualisation, Audio, Kinestetik (VAK)			
No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
Aspek Keterbacaan LKPD			
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	5
2	Menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan konsep pada materi	2	4
3	Bahasa yang dipakai lugas dan mudah dipahami peserta didik	3	5
4	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	4
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3	4
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	2	4
8	Ketepatan ejaan	3	4
9	Konsistensi penggunaan istilah	3	5
10	Konsistensi penggunaan symbol dan ikon	4	5
TOTAL SKOR		32	45
RATA-RATA SKOR		3,2	4,5
KRITERIA		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa di atas, pada tahap I dari semua butir penilaian yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli bahasa, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli bahasa dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Dari hasil rata-rata skor validasi ahli bahasa pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) pada tahap 1 dan tahap 2 juga dapat dilihat peningkatannya pada diagram dibawah ini.



PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTETIC* (VAK) PADA KONSEP BADAN USAHA DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA PADA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG CERMIN

Gambar 4.3
Diagram Uji Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan validasi ahli bahasa dari tahap 1 ke tahap 2. Tahap 1 LKPD yang dikembangkan masih dikriteria cukup valid, kemudian setelah diperbaiki dari saran yang diberikan oleh ahli bahasa, membuat kriteria LKPD yang digunakan pada tahap 2 menjadi sangat valid sehingga layak untuk digunakan.

3) Uji Keefektifan LKPD

Pada uji keefektifan peserta didik diberikan 20 soal pilihan ganda dengan bahasan badan usaha dalam perekonomian Indonesia pada peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Padang Cermin yang menggunakan LKPD. Berikut akan disajikan hasil belajar ekonomi peserta didik setelah diberikannya LKPD berbasis model VAK sebagai berikut.

Tabel 4.5
Nilai Tes Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik
Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Padang Cermin
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama Peserta Didik	KK M	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	ARR	70	75	√	
2	AP	70	70	√	
3	AM	70	80	√	
4	AP	70	80	√	
5	AL	70	60		√
6	AAS	70	60		√
7	BSA	70	85	√	
8	DI	70	85	√	
9	DAP	70	70	√	
10	DR	70	75	√	
11	DWR	70	80	√	
12	ER	70	80	√	
13	FM	70	80	√	

No	Nama Peserta Didik	KK M	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
14	GM	70	60		√
15	HM	70	80	√	
16	JH	70	75	√	
17	JM	70	80	√	
18	MA	70	75	√	
19	MA	70	85	√	
20	MS	70	80	√	
21	NS	70	85	√	
22	NI	70	60		√
23	OP	70	85	√	
24	RYS	70	85	√	
25	RJ	70	85	√	
26	RL	70	70	√	
27	SS	70	80	√	
28	SA	70	60		√
29	SDP	70	80	√	
30	SN	70	80	√	
31	VDM	70	80	√	
32	WD	70	80	√	
33	YN	70	75	√	
34	ZVP	70	75	√	
35	ZAF	70	80	√	
Jumlah			2675	30	5
Rata-rata Skor			76,43		
Ketuntasan (%)			85,71%		

Sumber : Hasil Tes Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMAN 2 Padang Cermin

Berdasarkan hasil belajar ekonomi di atas, diketahui bahwa dari 35 peserta didik, terdapat 30 peserta didik yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 85,71%. Dari hasil tes tersebut peneliti berdiskusi bersama guru mata pelajaran ekonomi menyimpulkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar yang diperoleh sudah meningkat dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$. Oleh sebab itu, hasil belajar peserta didik tidak lepas dari pembelajaran LKPD yang sudah dilaksanakan.

4) Uji Kepraktisan LKPD

Pada uji kepraktisan peserta didik akan diberikan angket yang berjumlah 10 pernyataan untuk menilai bagaimana kepraktisan dari LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) tersebut. Analisis data kepraktisan dilakukan berdasarkan respon dari peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Padang Cermin yang menggunakan LKPD tersebut melalui lembar penilaian LKPD. Peserta didik memberikan penilaian yang positif dalam pembelajaran ekonomi, sebagian besar peserta didik juga tertarik dan memberikan tanggapan bahwa LKPD pembelajaran ekonomi memudahkan mereka dalam memahami materi badan usaha dalam perekonomian Indonesia. Berikut adalah penilaian dari respon peserta didik terhadap aspek kepraktisan LKPD dalam pembelajaran.

Tabel 4.6
Respon Angket Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Padang Cermin Terhadap Kepraktisan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Visualization*, *Auditory*, *Kinesthetic* (VAK)

No	Nama Peserta Didik	No Item Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ARR	5	3	3	5	5	4	3	5	5	5	43	4,30
2	AP	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	47	4,70
3	AM	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	47	4,70
4	APR	5	3	5	4	4	5	5	5	4	4	44	4,40
5	AL	3	5	5	5	5	4	4	5	4	3	43	4,30
6	AAS	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	44	4,40
7	BSA	3	5	5	3	3	4	5	5	3	4	40	4,00
8	DI	5	5	3	4	4	4	5	5	5	3	43	4,30
9	DAP	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	46	4,60
10	DR	5	5	3	4	4	4	3	4	5	5	42	4,20
11	DRD	3	5	5	5	4	3	5	4	5	3	42	4,20
12	ER	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	44	4,40
13	FM	5	3	4	4	5	5	5	5	4	3	42	4,20
14	GM	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	42	4,20
15	HR	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	46	4,60
16	JH	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	45	4,50
17	JM	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	47	4,70
18	MA	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	47	4,70
19	MAD	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	44	4,40
20	MS	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	44	4,40
21	NS	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47	4,70
22	NI	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	45	4,50
23	OP	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	44	4,40
24	RYS	5	5	4	3	5	3	5	4	4	5	43	4,30
25	RJ	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	47	4,70
26	RL	3	3	4	4	4	5	4	3	5	5	40	4,00
27	SM	5	5	5	5	4	3	5	5	3	4	44	4,40
28	SA	5	4	4	5	4	5	5	3	5	5	45	4,50
29	SDP	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	43	4,30
30	SN	5	5	5	4	5	4	3	5	3	5	44	4,40
31	VDM	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	46	4,60
32	WD	5	5	5	3	5	4	4	5	4	4	44	4,40
33	YN	5	5	3	5	3	4	4	5	3	5	42	4,20
34	ZVP	4	3	5	5	5	3	3	5	4	5	42	4,20
35	ZAF	4	4	5	3	5	3	5	5	5	4	43	4,30
JUMLAH		156	154	156	144	155	150	161	162	151	152	1541	154,10
MP (Rata-Rata Skor)		154,10:35 = 4,4											

Sumber: Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap LKPD

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Padang Cermin terhadap LKPD berbasis model

pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) yakni 1541 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 154,10 sehingga rata-rata skor yang dicapai yakni 4,4 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) pada konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia pada uji validasi ahli menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari 1) uji ahli materi pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,7 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dan 2) uji ahli bahasa pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,5 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.
2. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) pada konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia pada uji kepraktisan hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Padang Cermin terhadap LKPD berbasis model pembelajaran VAK memperoleh skor sebesar 1541 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 154,10 sehingga rata-rata skor yang dicapai yakni 4,4 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”.
3. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) pada konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTETIC* (VAK) PADA KONSEP BADAN USAHA DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA PADA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG CERMIN

pada uji keefektifan setelah penggunaan LKPD berbasis model VAK pada pembelajaran ekonomi sudah memperoleh hasil yang sangat signifikan dengan mencapai hasil sebesar 85,71%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Helaluddin, dkk. (2020). *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Banten: Media Madani.
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nurdyansyah & Eni Fariyatul Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.