



PENGEMBANGAN E-LKM INTERAKTIF BERORIENTASI PROFETIK

Desi Budiono¹⁾, Nurul Farida^{2*)}, Triani Ratnawuri³⁾

¹⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro
email: desibudiono.umm@gmail.com

^{2*)} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro
email: nurulfaridamath@gmail.com

³⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro
email: t.ratnawuri@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKM interaktif berorientasi profetik pada mata kuliah Matematika Ekonomi, (2) Mengetahui validitas dan kepraktisan E-LKM interaktif profetik pada mata kuliah Matematika Ekonomi. Penelitian dilakukan di program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan ekonomi yang mengambil mata kuliah matematika ekonomi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Berdasarkan hasil penelitian produk yang divalidasi oleh para ahli diperoleh persentase rata-rata sebesar 88,94%, kemudian memenuhi kriteria sangat valid, dan dilakukan uji coba produk pada beberapa siswa mendapatkan persentase rata-rata sebesar 81%, sehingga memenuhi kriteria sangat praktis.

Keywords: *E-LKM, interaktif, pengembangan, profetik*

PENDAHULUAN

Mata kuliah Matematika Ekonomi merupakan mata kuliah bagi mahasiswa untuk menerapkan matematika dalam memecahkan masalah ekonomi melalui pembelajaran berbasis masalah. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sangat pesat saat ini. Di masa new normal akibat pandemi COVID-19, dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat terasa dalam pembelajaran, dimana semuanya dilakukan secara daring, termasuk pembelajaran di kampus yang juga dilakukan secara daring. Hal ini menuntut pendidik untuk dapat berinovasi dalam pembelajaran agar materi yang dijelaskan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara maksimal dalam pembelajaran dapat memudahkan dosen dalam memberikan materi dan evaluasi. Kebutuhan akan teknologi telah diatur oleh pemerintah dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang tercantum dalam (Permendikbud RI Nomor 65 Tahun 2013, 2013) sesuai dengan standar kompetensi dan standar isi yang diatur dalam pasal 13 bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Selain itu menurut (Makki & Makki, 2012) proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan bermakna dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan kenyataan bahwa teknologi berkembang begitu pesat sehingga memberikan begitu banyak manfaat dalam dunia pendidikan (Aldresti et al., 2021). Media pembelajaran elektronik merupakan salah satu perangkat teknologi yang dapat



digunakan dalam pembelajaran. Lembar kerja siswa atau yang sering disebut LKM dengan bentuk yang berbeda yaitu elektronik. E-LKM merupakan inovasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efisien dan praktis. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi yang ada untuk mendukung media saat pembelajaran yang dapat digunakan secara online. Banyak keuntungan dari penggunaan LKM berformat digital yaitu praktis, mudah diakses, dan minim biaya dalam pembuatannya, sehingga menjadikannya sebagai bentuk inovasi untuk memfasilitasi mahasiswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hartono & Putra, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran jarak jauh adalah lembar kerja siswa berbasis elektronik yang dapat dibuka di laptop, handphone, dan lainnya (Wulandari & Nofina, 2022). Berbagai keunggulan E-LKM adalah praktis karena bentuknya elektronik, dapat disimpan di ponsel atau laptop, tidak membutuhkan ruang atau kapasitas yang besar, lebih mudah diakses, karena memiliki kelebihan yang dapat dijangkau, sehingga E-LKM merupakan media yang sangat inovatif yang memudahkan dosen dalam memberikan fasilitas kepada mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, E-LKM merupakan lembaran kertas elektronik yang berisi materi, rangkuman dan juga tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi tertentu. Selain itu, keunggulan lain yang terkandung dalam E-LKM adalah: (a) membuat mahasiswa aktif dalam pembelajaran, (b) membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya, (c) memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran, (d) memudahkan mahasiswa mengembangkan informasi tentang konsep yang dipelajari melalui pembelajaran yang sistematis, (e) dapat digunakan tidak hanya di kampus tetapi dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan keunggulan LKM tersebut, maka pengembangan LKS menjadi sangat penting.

Berdasarkan hasil survei di kelas program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro belum pernah dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran elektronik seperti Lembar Kerja Mahasiswa (E-LKM) interaktif. Selama ini mereka masih menggunakan LKS berbasis digital namun belum interaktif. LKM yang telah dikembangkan sebelumnya, belum mampu membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar langsung dengan mengetahui hasil setelah mengerjakan soal evaluasi. Pengalaman belajar siswa banyak yang berupa pengalaman langsung melalui lembar kerja siswa. Dengan menggunakan E-LKM yang interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan memberikan feedback langsung kepada siswa. Bukan hanya belajar teori, tetapi membutuhkan pembelajaran praktis. E-LKM merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa untuk memperdalam pemahamannya terhadap suatu materi. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran E-LKM interaktif yang dapat memudahkan mahasiswa program studi pendidikan ekonomi dalam mengerjakan soal online secara interaktif. Sama halnya dengan siswa di SMA, siswa membutuhkan LKS elektronik yang lebih mudah dipelajari dan menyenangkan bagi siswa. Khusus pada mata pelajaran matematika, guru masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena keterbatasan media pembelajaran (Julian et al., 2020). LKS elektronik sebagai perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai sumber belajar dan kegiatan pembelajaran yang disertai dengan keterampilan literasi sains akan memberikan motivasi dan minat belajar dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkannya (Mahyuni et al., 2022). Sehingga penggunaan LKS menjadi salah satu sumber kegiatan belajar yang sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.



Penyusunan Media Pembelajaran E-LKM akan lebih baik disesuaikan dengan strategi perkuliahan yang telah diterapkan di kelas. Adapun pengembangan E-LKM hendaknya dilandasi nilai-nilai profetik atau nilai-nilai profetik agar dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa. Nilai kenabian adalah nilai yang terkandung dalam diri seorang nabi agar dapat dijadikan teladan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sebagai makhluk Tuhan sekaligus sebagai makhluk sosial. Profetik adalah teori yang tidak hanya mendeskripsikan dan mentransformasikan dampak sosial dan tidak hanya mengubah sesuatu demi perubahan, tetapi bisa lebih dari itu, dengan orientasi profetik dapat mengarahkan perubahan berdasarkan cita-cita etis dan profetik (nilai-nilai profetik). Sedangkan nilai-nilai kenabian dapat dijadikan acuan dalam mengarahkan perubahan karakter seseorang.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka diperlukan inovasi pembelajaran dalam pemanfaatan TIK dalam media pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai profetik. Sehingga dosen dapat memanfaatkan potensi tersebut dengan membuat media pembelajaran berupa E-LKM yang interaktif dan berorientasi profetik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran E-LKM interaktif berorientasi profetik yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan selama pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menunjang dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi penting bagi pendidik untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam setiap materi pembelajaran.

Jenis media dari berbagai bentuk media pembelajaran pada media dan sumber belajar dapat ditinjau, ada media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual dan media berbasis komputer. berbasis media (Arsyad, 2008). Media pembelajaran berbasis manusia merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada mahasiswa. Media pembelajaran berbasis manusia ini biasanya digunakan untuk mengubah sikap atau ingin terlibat langsung dengan pemantauan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis cetak banyak jenisnya, yang paling umum adalah buku teks, buku panduan, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media pembelajaran berbasis visual (gambar atau perumpamaan) memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan perpaduan antara suara dan gambar yang membutuhkan tugas tambahan dalam memproduksinya. Hal penting yang dibutuhkan dalam audio-visual ini adalah naskah dan storyboard membutuhkan desain, dan penelitian. Ada beberapa contoh audio-visual, yaitu Video, Film, Slide dan tape, dan Televisi.

Media pembelajaran berbasis komputer, terkait dengan fungsi komputer saat ini sangat beragam dan sangat penting. Saat ini dunia pendidikan juga sangat menggunakan komputer. Komputer memiliki peran masing-masing yaitu sebagai pengelola dalam pembelajaran yang dikenal dengan computer-management instruction (cmi). Manfaatnya adalah sebagai tempat penyampaian informasi tentang isi materi, soal latihan, atau keduanya. CAI sangat mendukung pembelajaran dan pelatihan.



Dalam mengembangkan Media Pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran (Sanjaya, 2012: 75-76), antara lain:

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk memudahkan siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media harus sesuai dengan kondisi dan minat siswa.
- 4) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah E-LKM interaktif. E-LKM Interaktif dapat dilakukan langsung menggunakan Android atau laptop dengan koneksi internet. E-LKM interaktif ini juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

E-LKM secara etimologis terdiri dari dua kata yaitu singkatan “e” atau “elektronik”. Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) adalah media pembelajaran yang berisi tugas/latihan yang dirancang khusus oleh dosen bagi mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Lembar kerja siswa adalah media pembelajaran berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman, dan petunjuk pelaksanaan tugas-tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa (Prastowo, 2013). Lembar kerja siswa berbentuk elektronik atau yang disebut E-LKM merupakan terobosan baru yang dapat digunakan oleh para pendidik khususnya dosen untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selanjutnya, E-LKM merupakan lembaran kertas elektronik yang berisi materi, rangkuman dan juga tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi tertentu.

Berbagai keunggulan E-LKM dalam bentuk elektronik adalah tidak sulit digunakan, mudah dioperasikan atau diakses, serta biaya yang dikeluarkan tidak cukup besar, E-LKM merupakan inovasi yang diberikan oleh dosen pengajar dalam memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Keunggulan lain dari E-LKM adalah: (a) membuat mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran, (b) membantu mahasiswa dalam mengembangkan konsep, (c) melatih mahasiswa untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar, (d) memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran, (e) memudahkan siswa mendapatkan rangkuman dari materi yang dipelajari, (f) memudahkan siswa menambah informasi tentang konsep materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis, (g) E -LKM dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas tetapi dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa E-LKM merupakan transformasi lembar kerja siswa yang dikemas secara digital, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri. Interaktif itu sendiri adalah saling memberi aktivitas. Sehingga E-LKM interaktif bermakna sebagai lembar kerja siswa elektronik yang dapat memberikan pengalaman langsung berupa umpan balik ketika siswa melakukan latihan evaluasi.



Istilah profetik berasal dari kata profetik yang berarti sifat profetik. Profetik merupakan ilmu sosial yang digunakan dalam upaya memahami realitas sosial dan mendidik siswa yang berakhlak dan berakhlak mulia (Kuntowijoyo, 2007). Profetik adalah sifat manusia yang berusaha untuk memiliki sifat kenabian yang meliputi sidik jari (integritas): sikap diri, amanah (interpersonal): sikap sosial, tabligh (komunikatif): menyampaikan, fathonah (intelektual): kompetensi (Sanjaya, 2012). Nuansa Islam dalam visi dan misi tersebut dapat mempengaruhi dosen dalam cara berfikir, bertindak dan terutama menjalankan profesinya dalam kegiatan belajar mengajar (Kuswara et al., 2020). Nilai profetik ini tertuang dalam PP-AIK Universitas Muhammadiyah Metro sebagai pedoman bagi sivitas akademika untuk mewujudkan visi Universitas Muhammadiyah Metro yaitu menjadi pusat keunggulan profetik yang profesional, modern, dan mencerahkan. Untuk mendukung visi tersebut, diperlukan pembenahan dalam segala aspek pembelajaran, termasuk melalui media yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan (Maelasari et al., 2021) guru sebagai pendidik dapat mempertimbangkan tujuh ciri pembelajaran kenabian yang dapat dilakukan, yaitu Shidiq (jujur), Amanah (terpercaya), Tablig (komunikasi), Fathanah (cerdas), Istiqamah (konsisten), Ijtihad (berpikir), dan Muhasabah (introspeksi diri). Inisiatif integrasi keilmuan harus dilanjutkan sebagai ekspresi karakter keilmuan Islam, yang tidak dikotomis tetapi komprehensif dan terintegrasi (Roqib & As Sabiq, 2022). Media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah matematika ekonomi adalah Lembar Kerja Siswa (LKM) digital interaktif. Dalam pengembangan media E-LKM ini akan diintegrasikan dengan sifat profetik. Sifat profetik adalah hakikat realitas yang terkandung dalam sifat-sifat kenabian, menjadi manusia ideal secara individual, sosial dan spiritual yang diterapkan pada amar ma'ruf yaitu mengajak kebaikan, nahi munkar yaitu mencegah perbuatan munkar, dan tu'minuna billaah, yaitu selalu beriman kepada Allah SWT (Maelasari dkk., 2019). Dengan menggunakan pendidikan kenabian sebagai konstruksi dalam mewujudkan pembentukan karakter, tentunya akan mampu menjawab permasalahan pendidikan saat ini. Karena karakter dibentuk melalui pendidikan yang tidak hanya mengutamakan transfer of knowledge tetapi juga mengutamakan penanaman nilai (Sari et al., 2020). Pembelajaran nilai-nilai kenabian dalam meningkatkan karakter religius siswa adalah dengan menanamkan nilai-nilai kenabian yaitu fatah, amanah, sidiq, tabligh (Hasanudin et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, E-LKM berbasis profetik interaktif merupakan media pembelajaran interaktif berupa lembar kerja siswa elektronik yang dapat menampilkan dokumen layaknya lembar kerja siswa yang dapat digunakan siswa untuk melakukan evaluasi online secara interaktif dengan memberikan umpan balik secara langsung. berupa hasil evaluasi dengan menekankan nilai-nilai profetik pada soal-soal evaluasi dan materi pembelajaran.

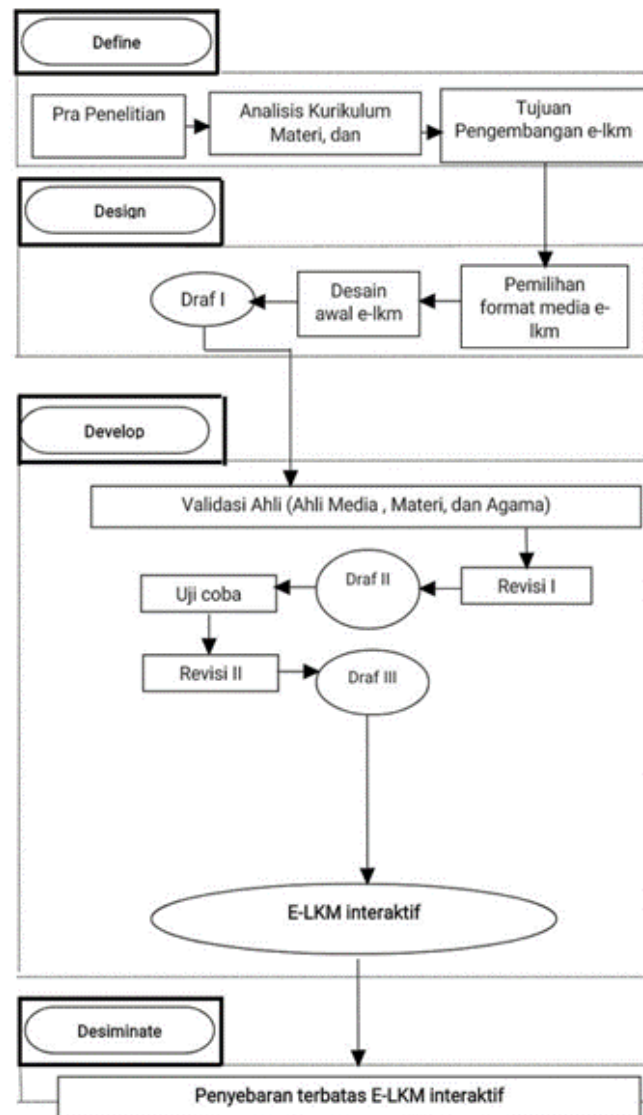
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Objek penelitian adalah media pembelajaran berupa E-LKM berorientasi profetik interaktif pada mata kuliah Matematika Ekonomi. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang mengambil mata kuliah Matematika Ekonomi.

Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan E-LKM berorientasi profetik yang interaktif pada mata kuliah ekonomi matematika. Model yang digunakan sebagai dasar pengembangan E-LKM



merupakan hasil adaptasi dari model 4-D (four-D model). Model 4-D meliputi mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan menyebarluaskan. Model 4-D sering dikenal dengan model 4-D dengan langkah-langkah pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penerapan. Pemilihan model 4-D untuk mengembangkan LKM interaktif dengan alasan bahwa model 4-D merupakan model pengembangan yang koheren, tahap validasi dan pengujian perangkat membuat produk yang dihasilkan menjadi lebih baik, serta langkah pengembangan yang logis. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain pengembangan E-LKM interaktif berorientasi profetik

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan R&D dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Define. Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan belajar pada mata kuliah matematika ekonomi. Untuk memastikan apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar, tentunya perlu memperhatikan kurikulum yang



digunakan, prestasi belajar, materi dan tingkat penguasaan siswa serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung.

Designn. Pada tahap ini peneliti menentukan desain produk yang akan dibuat. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKM interaktif berorientasi profetik. E-LKM yang dikembangkan berisi hasil belajar, materi, soal evaluasi interaktif yang hasilnya dapat langsung diketahui oleh siswa. Selain itu, adanya integrasi materi dengan nilai-nilai Islam yang berorientasi profetik. Pengembangan E-LKM dilakukan dengan bantuan live worksheet dan menggunakan wordwall untuk membuat soal-soal evaluasi. Rancangan ini berupa draf I media E-LKM.

Develop. Pada tahap pengembangan ini dimulai dari validasi bertujuan untuk mengetahui keabsahan E-LKM. Draft I E-LKM melalui tahap desain, selanjutnya adalah tahap validasi. Validasi dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator profetik. Tahap selanjutnya adalah merevisi draf pertama E-LKM sehingga hasil revisi menjadi draf II. Setelah produk divalidasi, langkah selanjutnya adalah mencobanya secara kecil-kecilan atau terbatas kepada 20 siswa.

Desiminate. Tahap selanjutnya adalah setelah dilakukan uji coba terbatas dan e-lkm telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Bertujuan untuk menyebarkan media E-LKM interaktif. Penelitian ini hanya dilakukan sampai diseminasi terbatas yaitu pendistribusian terbatas produk media E-LKM interaktif kepada mahasiswa program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.

HASIL DAN DISKUSI

Data Validasi Ahli

Validasi E-LKM interaktif berorientasi profetik. Validator dalam penelitian ini dilakukan oleh 6 validator yaitu 2 ahli materi dan 2 ahli media serta 2 ahli profetik. Hasil penilaian dari 6 validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Validasi Ahli

Validator	Penilaian Ahli		
	Materi	Media	Profetik
1	83%	88%	92%
2	81%	88%	90%
Rata-rata	82%	88%	91%
Kategori	Sangat valid	Sangat valid	Sangat valid

Sumber: Analisis data peneliti 2022

Setelah divalidasi, berdasarkan Tabel 1 penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli profetik disimpulkan bahwa E-LKM Interaktif yang dikembangkan sangat valid. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 82%, penilaian ahli media sebesar 88% dan penilaian ahli penilaian profetik sebesar 91%. Sehingga rata-rata yang diperoleh dari ketiga validator adalah 88,94%, sehingga E-LKM interaktif berorientasi profetik termasuk dalam kriteria sangat valid. Namun tetap



harus melakukan perbaikan yang telah diberikan oleh ketiga validator. Penilaian komentar dan saran dari ahli yang sudah diperbaiki seperti warna kotak mata kuliah sebaiknya lebih terang, judul materi di bold dan lebih besar agar terlihat jelas, untuk rumus ditempatkan di tengah dan dalam kotak tidak berwarna, sehingga ukuran kotak video diperkecil, dan rumusnya dalam kotak tidak berwarna, dan terakhir soal latihan lebih interaktif. Komentar dan saran penilaian profetik yang diberikan oleh para ahli cukup baik, menurut para ahli penilaian diri profetik E-LKM ini sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh nabi yang dipadukan sebagai sebuah konsep untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Data Uji Kepraktisan

Selanjutnya E-LKM diujicobakan kepada 20 orang mahasiswa guna mendapatkan hasil praktik dari produk yang dikembangkan. Berikut ringkasan hasil uji coba E-LKM pada Tabel 2. Berdasarkan hasil pengujian Tabel 2 dari 20 siswa rata-rata persentase yang diperoleh adalah 81%, sehingga dapat dikatakan bahwa E-LKM interaktif berorientasi profetik memenuhi kriteria sangat praktis.

Tabel 2. Rangkuman hasil uji coba kepraktisan

Responden	Nilai	Persentase
1	47	85%
2	40	73%
3	43	78%
4	47	85%
5	45	82%
6	46	84%
7	44	80%
8	43	78%
9	47	85%
10	44	80%
11	44	80%
12	45	82%
13	43	78%
14	46	84%
15	44	80%
16	40	73%
17	46	84%
18	47	85%
19	45	82%
20	42	76%
Rata-rata	44,4	81%

Sumber: Analisis data peneliti 2022

Berdasarkan rangkuman hasil analisis uji coba E-LKM interaktif diketahui bahwa E-LKM yang dikembangkan dapat memfasilitasi mahasiswa program studi pendidikan ekonomi. Dengan menyajikan soal-soal evaluasi yang interaktif, meningkatkan minat dan minat siswa. Hal ini juga sependapat dengan peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa pertanyaan interaktif akan menarik perhatian dan minat belajar (Farida & Ratnawuri, 2020). Selain itu, E-LKM interaktif juga merupakan

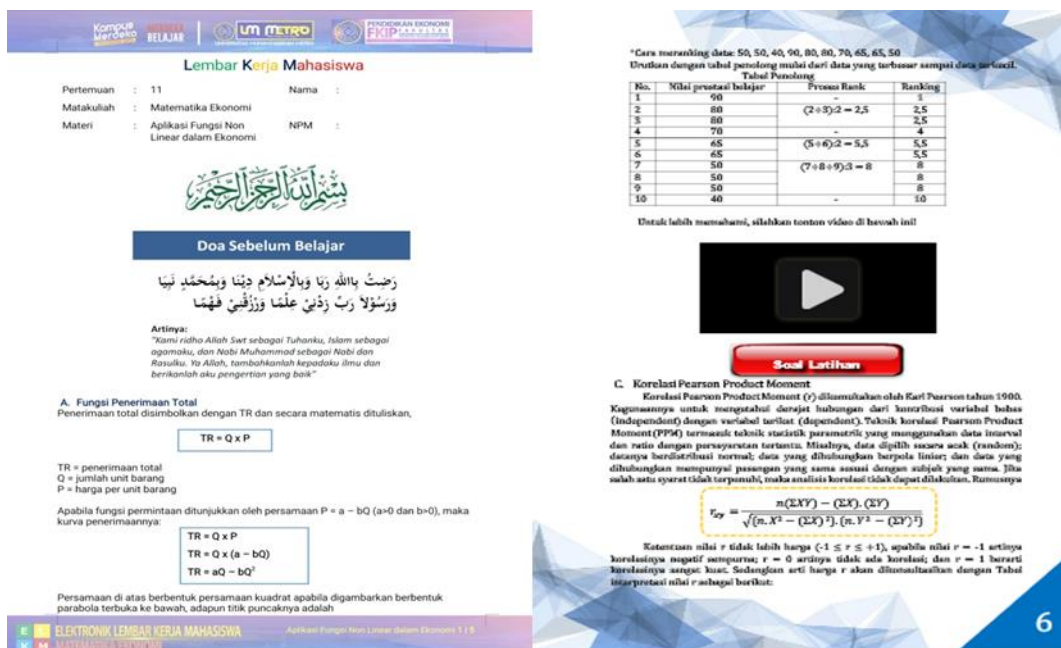


E-LKM yang sangat praktis karena karena dapat digunakan secara mandiri kapan dan dimana saja.

Hasil yang diperoleh berdasarkan analisis validator dan 20 siswa uji coba E-LKM interaktif berorientasi profetik. Berikut tampilan E-LKM berwawasan profetik pada Gambar 2 sampai dengan 5. Untuk membuka E-LKM secara online pada link berikut <http://s.id/E-LKM>.



Gambar 2. Cover E-LKM



Gambar 4. Gambaran Umum Tampilan Konten pada E-LKM



Gambar 5. Tampilan Penilaian Diri Interaktif Berorientasi Profetik

Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa penelitian produk E-LKM interaktif berorientasi profetik yang dikembangkan memiliki keunggulan yaitu: 1) Materi dalam E-LKM jelas dan mudah dipahami, 2) Soal evaluasi sudah dalam bentuk interaktif, 3) Soal evaluasi dapat memotivasi siswa untuk belajar, 4) Link soal dan materi E-LKM mudah diakses, 5) Fleksibilitas (dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri). E-LKM interaktif berorientasi profetik memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis, oleh karena itu E-LKM dapat digunakan dalam pembelajaran mata kuliah matematika ekonomi. E-LKM interaktif berorientasi profetik yang sedang dikembangkan saat ini akan lebih praktis, mudah diakses, dan mudah digunakan secara mandiri dimana saja dan kapan saja sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan dosen dalam mengajar dan memberi semangat baru bagi siswa karena media pembelajaran yang digunakan menarik dan inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Aldresti *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan E-LKM berbasis pembelajaran kolaboratif untuk mata kuliah pendidikan MIPA dasar yang telah dikembangkan memenuhi kriteria yang sesuai dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai media kegiatan pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut. matematika ekonomi. Selain itu telah dilakukan penelitian Murtalib *et al* (2022) bahwa media pembelajaran interaktif seperti E-LKM interaktif berbantu *liveworksheet* dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar dengan kategori sedang.

Selanjutnya seperti pada penelitian sebelumnya oleh (Rahman & Hamdi, 2021) keunggulan E-LKM interaktif berorientasi profetik adalah siswa mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan nilai-nilai Islam yang dicontohkan oleh para nabi, hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan, yang berorientasi profetik. E-LKM interaktif berorientasi profetik mempunyai nilai tambah yaitu membuat siswa lebih tertarik sehingga meningkatkan semangat dan motivasi siswa selama pembelajaran, seperti halnya penelitian yang dilakukan (Prastika & Masniladevi, 2021) pengembangan E-LKPD interaktif yang telah terbukti valid dan praktis. ada kesamaan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu produknya sama-sama interaktif,



Sedangkan pembaharuan dari penelitian ini adalah pada penelitian sebelumnya mengembangkan produk berupa E-LKPD interaktif sedangkan peneliti mengembangkan E-LKM interaktif. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah memberikan alternatif dalam mengembangkan LKM interaktif. Dengan begitu lebih mudah dan menambah minat terhadap metrik matematika ekonomi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: a) E-LKM interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, rata-rata persentase yang diperoleh adalah 88,94%. b) E-LKM interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis, rata-rata persentase yang diperoleh adalah 81%. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, disarankan untuk membuat LKM berupa E-LKM berorientasi profetik yang dilengkapi dengan video pembelajaran dan soal latihan serta evaluasi untuk mata kuliah matematika ekonomi khususnya di program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro agar mahasiswa memiliki minat dan motivasi. dalam memahami materi yang berdampak pada hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldresti, F., Erviyenni, E., & Haryati, S. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Mahasiswa Elektronik (e-LKM) berbasis Collaborative Learning Untuk Mata Kuliah Dasar-Dasar Pendidikan MIPA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 292–299. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.292-299>
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbantu Flipbook Pada Mata Kuliah Statistik. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0(0), 0–00.
- Hartono, & Putra, M. I. R. (2022). Desain LKM Elektronik Bermuatan Etnomatematika pada Pakaian Adat Dayak Iban dan Bahasa Inggris. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 293–304. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Hasanudin, M., Mu'awanah, E., Nafis, M. M., & Setyowati, E. (2021). Learning Profetic Values Based On Contextual Teaching And Learning Approach In Forming Religious Characters Of Students (Multi Site Study at MI Plus Sabilul Muhtadin and MI Hidayatul Mubtadi'in Wates Sumbergempol). *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(2), 225. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i2.313>
- Julian, R., Suparman, S., Djumat, I., Taib, B., Ermawati, E., Sahidun, N., Wibowo, A. P., Sanjaya, F. I., & Sancoko, S. D. (2020). The Analysis and Design of Electronic Student Worksheet Based on the Discovery Learning to Improve Critical Thinking Ability. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8022–8033. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082603>.
- Kuswara, N., Fahrudin, A., & Masyitoh. (2020). The Influence of Prophetic in Pedagogical Practice Retirement Program in Industry Revolution 4.0 View project Stress Management View project Adi Fahrudin The Influence of Prophetic in Pedagogical Practice. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(4), 2688–2698. <https://www.researchgate.net/publication/342151121>



- Maelasari, N., Sunendar, D., Sastromiharjo, A., & Mulyati, Y. (2019). Model Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Nilai-Nilai Profetik Bagi Peningkatan Kemampuan Menulis Eksposisi Siswa Kelas X Sman I Baleendah Bandung. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1405–1414. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Maelasari, N., Sunendar, D., Sastromiharjo, A., & Mulyati, Y. (2021). Developing Mind Mapping Model Based On Prophetic Values In Writing Exposition Text. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1123–1133. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8437>
- Mahyuni, S. R., Nursamsu, N., Hasruddin, H., & Muslim, M. (2022). Development of Students Worksheet Learning Tools Made by Ethnoscience Based on Science Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 2294–2301. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.1949>
- Makki, B., & Makki, B. (2012). The Impact of Integration of Instructional Systems Technology into Research and Educational Technology. *Creative Education*, 03(02), 275–280. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.32043>
- Murtalib, Gunawan, & Syarifuddin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Elektronik (E-LKM) Interaktif Berbantuan Live Worksheet Pada Perkuliahan Daring. *SUPERMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 130-145.
- Permendikbud RI nomor 65 Tahun 2013, (2013).
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
- Rahman, L. Z., & Hamdi, A. (2021). Analisis Kepemimpinan Profetik Dalam Manajemen Berbasis Sekolah Di Mi Miftahul Ulum Anggana. *Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 84–95. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v11i1.8836>
- Roqib, Moh., & As Sabiq, A. H. (2022). The Prophetic Education Paradigm as the Scientific Integration of UIN Saifuddin Zuhri in Merdeka Belajar Policy. *Al-Ta Lim Journal*, 29(1), 1–14. <https://doi.org/10.15548/jt.v29i1.716>
- Sari, C. P., Zainiyati, H. S., & Hana, R. al. (2020). Building Students' Character through Prophetic Education at Madrasa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i1.6380>
- Wulandari, R. W., & Nofina, M. (2022). The Development of POE-based (Predict, Observe, and Explain) E-Student Worksheet for Eleventh-Grade Plant Histology Subject. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 13(1), 21–35. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v13i1.11270>