RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN LKPD KONVENSIONAL PADA MATERI GERAK LURUS

Magdalena Wona Wea[1*], Maria Ursula Jawa Mukin[2], Bayulus Toko[3]
[1,2]Universitas Katolik Widya Mandira,[3]SMA Negeri 1 Kupang. Indonesia
**Corresponding Author*: elenwona@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran fisika pada materi Gerak Lurus masih sering menimbulkan kesulitan bagi siswa SMA karena konsep yang abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan untuk mendukung pembelajaran, namun penggunaan LKPD konvensional belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan LKPD konvensional pada materi Gerak Lurus di kelas X SMA Negeri 1 Kupang. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek 36 siswa kelas X-C. Instrumen berupa angket respon siswa yang terdiri atas delapan indikator: kebosanan, motivasi, kesenangan belajar, preferensi media, keterlibatan kelompok, dominasi, pertukaran ide, dan pemahaman konsep. Data dianalisis menggunakan rumus persentase Arikunto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa berada pada kategori *Baik* dengan persentase rata-rata 68,23%. Indikator dengan skor tertinggi adalah pertukaran ide (77,08%) dan keinginan menggunakan media interaktif lain (77,08%), sedangkan indikator kebosanan (60,42%) dan dominasi kelompok (58,33%) menunjukkan bahwa LKPD masih memiliki kelemahan dalam menarik perhatian dan pemerataan peran siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD konvensional cukup efektif dalam mendukung pemahaman konsep dan interaksi kelompok, tetapi membutuhkan inovasi desain agar lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan LKPD yang lebih kontekstual, visual, dan kolaboratif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fisika.

Kata Kunci: Respon Siswa, LKPD, Gerak Lurus, Keterlibatan Belajar, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Physics learning on the topic of Linear Motion often poses difficulties for high school students due to abstract concepts and a lack of engaging learning media. Student Worksheets (LKPD) are one of the instructional materials used to support learning, but the use of conventional LKPD has not fully succeeded in optimizing student engagement. This study aims to describe students' responses to the use of conventional LKPD on Linear Motion material in class X of SMA Negeri 1 Kupang. The research utilized a quantitative descriptive approach with a subject group of 36 class X-C students. The instrument was a student response questionnaire consisting of eight indicators: boredom, motivation, learning enjoyment, media preference, group involvement, dominance, idea exchange, and concept understanding. The data was analyzed using the Arikunto percentage formula. The results showed that student responses were in the Good category with an average

percentage of 68.23%. The indicators with the highest scores were idea exchange (77.08%) and the desire to use other interactive media (77.08%), while the boredom (60.42%) and group dominance (58.33%) indicators demonstrated that the LKPD still possesses weaknesses in attracting attention and ensuring equitable student roles. These findings suggest that conventional LKPD is quite effective in supporting concept understanding and group interaction, but requires design innovation to be more interactive, engaging, and suitable for student characteristics. This research provides a foundation for the development of LKPD that is more contextual, visual, and collaborative to enhance the quality of physics learning

Keywords: Student Response, Worksheet, Linear Motion, Learning Engagement, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran fisika memiliki peran fundamental dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa, namun seringkali materi fisika dianggap abstrak dan sulit. Salah satu materi esensial di kelas X adalah Gerak Lurus, yang menjadi prasyarat untuk memahami kinematika yang lebih kompleks. Pembelajaran fisika di tingkat sekolah menengah menuntut siswa mampu memahami konsep sekaligus mengaitkannya dengan berbagai fenomena nyata. Pendekatan konvensional, seperti penggunaan lembar kerja siswa (LKPD) konvensional, belum sepenuhnya mengatasi masalah ini karena kurangnya elemen interaktif yang mendorong keterlibatan penuh (Herman & Aslim, 2015). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak yang berisi tugas-tugas pembelajaran beserta petunjuk dan langkah penyelesaiannya. Namun, LKPD yang banyak digunakan di sekolah masih bersifat konvensional, ditandai dengan dominasi soal-soal latihan dan minimnya aktivitas eksploratif, sehingga kurang mengakomodasi karakteristik, kebutuhan, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Simamora, 2024). Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan pemahaman konsep dasar, sebagaimana terlihat dari observasi di lapangan di mana siswa lebih bergantung pada penjelasan guru daripada eksplorasi mandiri.

Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih sering dilakukan secara konvensional, sehingga respon dan keterlibatan siswa belum optimal. Akibatnya, banyak siswa yang kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami hambatan dalam memahami konsep fisika yang dipelajari (Kahar & Layn, 2018). Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan bahwa strategi pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah mendorong siswa hanya mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi, sehingga proses pemahaman konsep menjadi kurang mendalam. Selain itu, bahan ajar yang sedang digunakan masih kurang inovatif, sehingga menyebabkan penurunan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran (Nur Aura Ladistya Novanda dkk., 2024)

Dalam konteks pembelajaran fisika modern, analisis terhadap respon siswa merupakan langkah penting untuk menilai efektivitas suatu bahan ajar. Respon siswa tidak hanya mencerminkan tingkat ketertarikan mereka, tetapi juga menunjukkan sejauh mana LKPD mampu memfasilitasi kebutuhan belajar, kemampuan prasyarat, serta kesiapan mereka dalam mengikuti kegiatan berbasis inkuiri. Jika respon siswa rendah, maka LKPD

tidak hanya gagal menarik minat, tetapi juga berpotensi menghambat pemahaman konsep secara keseluruhan.

Salah satu bahan ajar yang berpotensi memperbaiki masalah tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD ideal dirancang untuk memberikan panduan kegiatan, langkah kerja, serta aktivitas pemecahan masalah yang memungkinkan siswa terlibat aktif dan membangun pengetahuannya sendiri (Usman & Asnawir, 2002 dalam (Kahar & Layn, 2018). Akan tetapi, di berbagai sekolah LKPD yang digunakan masih bersifat konvensional, umumnya hanya berisi ringkasan materi dan latihan soal. Desain seperti ini belum mampu mengarahkan siswa pada kegiatan penyelidikan atau aktivitas ilmiah yang lebih bermakna. Akibatnya, proses belajar berjalan kurang efektif dan tidak mampu meningkatkan minat maupun pemahaman siswa secara optimal (Afrida, 2015). LKPD konvensional pada materi gerak lurus masih menunjukkan kelemahan dalam menstimulasi analisis mendalam, terutama indikator seperti kebosanan dan dominasi kelompok yang hanya mencapai kategori cukup. Penelitian (Nazira dkk., 2024a) menegaskan bahwa desain LKPD berbasis problem-based learning (PBL) dapat meningkatkan respons siswa secara signifikan dengan menambahkan aktivitas kontekstual. Oleh karena itu, evaluasi respon siswa menjadi krusial untuk merumuskan tujuan pengembangan bahan ajar yang lebih efektif.

Secara ideal, LKPD berfungsi sebagai sarana untuk menuntun siswa membangun konsep melalui proses penyelidikan. Namun, kenyataan di kelas menunjukkan kesenjangan yang cukup besar antara rancangan ideal tersebut dan pelaksanaannya. Siswa yang tidak membaca petunjuk dengan saksama, bergantung terus-menerus pada guru, dan cenderung hanya mengikuti langkah tanpa memahami tujuan kegiatan, menunjukkan bahwa LKPD belum sepenuhnya berperan sebagai alat pembelajaran yang memberdayakan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya telaah lebih lanjut mengenai bagaimana siswa merespons LKPD konvensional yang digunakan.Padahal, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi siswa dalam melakukan kegiatan seperti mengamati, bertanya, menganalisis, dan menyimpulkan (Rustaman, 2005 dalam Afrida, 2015). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan secara baik mampu meningkatkan respons positif siswa. (Kahar & Layn, 2018) menemukan bahwa respon siswa terhadap LKPD yang dirancang dengan menarik dan sistematis mencapai kategori positif dengan persentase 77,78%. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas struktur dan isi LKPD berpengaruh langsung terhadap antusiasme dan pengalaman belajar siswa.

Selain temuan penelitian, hasil observasi peneliti selama PPL di SMA Negeri 1 Kupang di Kelas X juga menunjukkan bahwa penggunaan LKPD konvensional pada materi Gerak Lurus belum berjalan optimal. Siswa memang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui LKPD, namun sebagian besar mengalami kebingungan karena tidak membaca petunjuk maupun bahan ajar secara menyeluruh. Meskipun jawaban atau contoh telah dicantumkan pada bahan ajar, banyak siswa tetap memilih untuk langsung bertanya kepada guru. Akibatnya, kegiatan yang dimaksudkan sebagai eksplorasi mandiri berubah menjadi aktivitas tanya jawab, sehingga proses pembelajaran kembali berpusat pada guru. Fenomena ini mengindikasikan bahwa LKPD konvensional yang digunakan belum mampu menumbuhkan kemandirian belajar serta belum memfasilitasi perkembangan berpikir tingkat tinggi siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh wawancara dengan guru fisika SMA Negeri 1 Kupang, Guru menjelaskan bahwa kemampuan prasyarat siswa, khususnya

matematika, masih rendah sehingga mereka kesulitan mengikuti kegiatan yang bersifat eksploratif. Guru menilai metode diskusi atau aktivitas ilmiah tidak dapat berjalan efektif karena siswa masih memerlukan bimbingan intensif. Oleh karena itu, guru harus mengambil peran dominan dalam proses pembelajaran untuk memastikan konsep dasar tersampaikan. Kondisi ini menyebabkan kegiatan berbasis LKPD sering kali tidak berjalan sesuai rancangan kurikulum yang menekankan keaktifan siswa.

Sebagai peneliti yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran selama PPL, peneliti melihat bahwa keterlibatan siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas instruksi yang terdapat pada LKPD. Sering kali siswa mengikuti aktivitas hanya sebagai kewajiban tanpa memahami makna dari langkah-langkah yang mereka lakukan. Peneliti juga mencermati bahwa sebagian siswa memiliki potensi untuk aktif, namun terhambat oleh kurangnya kejelasan instruksi dan minimnya stimulus yang mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis. Pengalaman ini memperkuat keyakinan peneliti bahwa analisis terhadap respon siswa sangat penting dilakukan sebelum pengembangan atau perbaikan LKPD dilaksanakan. Dengan demikian, penelitian mengenai respon siswa terhadap LKPD konvensional menjadi langkah awal yang strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Gerak Lurus. Hasil analisis ini dapat menjadi dasar pengembangan LKPD yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA Negeri 1 Kupang.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD konvensional pada materi Gerak Lurus di kelas X SMA Negeri 1 Kupang belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik. Berbeda dengan e-LKPD yang interaktif dan digital, LKPD konvensional bersifat statis, tekstual, dan minim elemen visual atau multimedia, sehingga rentan menimbulkan kebosanan siswa. Meski efektif untuk latihan dasar, ia kurang optimal dalam mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi kelompok (Sujarwo, 2021). Hal ini tercermin dari respon siswa yang menunjukkan tingkat kejenuhan yang cukup tinggi, motivasi belajar yang masih bergantung pada arahan guru, serta kesenangan dan kenyamanan belajar yang belum maksimal akibat tampilan LKPD yang bersifat tekstual dan monoton. Selain itu, siswa juga menunjukkan preferensi yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti game edukatif atau simulasi, yang mengindikasikan bahwa LKPD konvensional belum sepenuhnya mampu menarik minat dan perhatian siswa secara berkelanjutan. Dari aspek pembelajaran kelompok, keterlibatan anggota kelompok tergolong cukup baik, namun masih ditemukan dominasi siswa tertentu yang menyebabkan partisipasi belum merata.

Meskipun demikian, LKPD konvensional masih memberikan kontribusi positif dalam memfasilitasi pertukaran ide antar siswa serta membantu pemahaman konsep Gerak Lurus, meskipun hasil tersebut belum optimal. Kondisi ini diperkuat oleh rendahnya kemampuan prasyarat, kurangnya kebiasaan membaca bahan ajar secara mandiri, serta dominannya peran guru dalam pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan bergantung pada penjelasan guru. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang lebih mendalam mengenai respon siswa terhadap penggunaan LKPD konvensional ditinjau dari aspek kebosanan, motivasi, kesenangan belajar, preferensi media, keterlibatan dan dominasi kelompok, pertukaran ide, serta pemahaman konsep sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan LKPD yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa kelas X terhadap penggunaan LKPD konvensional pada materi Gerak Lurus di SMA Negeri 1 Kupang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai kualitas LKPD yang digunakan serta menjadi dasar bagi guru maupun sekolah dalam melakukan perbaikan desain LKPD agar lebih mendukung pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara objektif respon siswa terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional pada materi Gerak Lurus, serta menggambarkan keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas. Data kuantitatif diperoleh melalui angket respon siswa yang terdiri atas delapan indikator, yaitu kebosanan, motivasi, kesenangan belajar, preferensi terhadap media pembelajaran, keterlibatan siswa dalam kelompok, dominasi peran siswa, pertukaran ide dalam diskusi kelompok, serta pemahaman konsep Gerak Lurus. Sementara itu, keterlaksanaan proses pembelajaran dideskripsikan secara objektif melalui data kualitatif yang diperoleh dari catatan observasi dan komentar terbuka pada angket, dengan fokus pada keaktifan siswa, kemandirian belajar, dinamika diskusi kelompok, serta peran guru dalam mengarahkan pembelajaran berbasis LKPD konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kupang pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 36 siswa kelas X-C, dan seluruh populasi dijadikan subjek penelitian (sampling jenuh atau total sampling) karena semua siswa mengikuti pembelajaran gerak lurus menggunakan LKPD konvensional. Dengan demikian, jumlah responden dalam penelitian ini adalah 36 siswa. Data hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan persentase. Teknik analisis ini digunakan untuk melihat kecenderungan respon siswa terhadap penggunaan LKPD konvensional pada materi Gerak Lurus. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus dari Arikunto (dalam (Choiroh dkk., 2022)

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan:

P $=$ Persentase nilai respon siswa

$\sum R =$ Total nilai jawaban responden pada setiap butir pertanyaan

N = Jumlah skor tertinggi jawaban responden pada setiap butir pertanyaan

Hasil perhitungan dikategorikan berdasarkan persentase berikut:

Tabel 1. *Penilaian Respon Siswa*

Persentase	Kategori
81% < P ≤100%	Sangat baik
61% < P ≤ 81%	Baik
41% < P ≤ 61%	Cukup
21% < P ≤ 41%	Kurang baik
0% ≤ P ≤ 21%	Sangat kurang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X-C dengan jumlah responden 36 siswa. Instrumen penelitian berupa angket respon siswa terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional pada materi Gerak Lurus. Angket terdiri dari 8 pernyataan yang mewakili beberapa aspek pembelajaran, yaitu:

1. Perasaan bosan atau jenuh terhadap LKPD
2. Motivasi belajar
3. Kenyamanan dan kesenangan belajar
4. Preferensi terhadap media pembelajaran
5. Keterlibatan anggota kelompok
6. Dominasi siswa dalam kelompok
7. Pertukaran ide antar anggota kelompok
8. Pemahaman konsep Gerak Lurus

Penentuan delapan indikator respon siswa, yaitu kebosanan, motivasi, kesenangan belajar, preferensi media, keterlibatan kelompok, dominasi, pertukaran ide, dan pemahaman konsep, didasarkan pada dua landasan utama. Pertama, hasil analisis kebutuhan empiris melalui observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang mengidentifikasi adanya kejenuhan belajar serta dominasi peran siswa dalam pembelajaran. Kedua, adaptasi kerangka teoretis mengenai analisis respon terhadap LKPD, khususnya merujuk pada studi (Kahar & Layn, 2018) dan (Choiroh dkk., 2022), guna memastikan bahwa indikator yang digunakan mencakup aspek afektif, kolaboratif, dan preferensi media siswa secara komprehensif.

Skala penilaian menggunakan empat kategori (1–4) yakni 1= sangat tidak setuju, 2 =tidak setuju, 3=setuju, 4= sangat setuju, kemudian data dianalisis menggunakan rumus persentase Arikunto (Choiroh dkk., 2022).

B. Analisis Per Indikator Penelitian

Tabel 2. *Analisis Per Indikator Penelitian*

Pernyataan	**Skor 1**	**Skor 2**	**Skor 3**	**Skor 4**	**Mean**	**$\sum R$**	**N**	**Persentase (%)**	**Kategori**
P1 (Bosan)	1	20	14	1	2,42	87	144	60,42%	Cukup
P2 (Motivasi)	0	21	10	5	2,56	92	144	63,89%	Baik
P3 (Menikmati)	1	8	20	7	2,92	105	144	72,92%	Baik
P4 (Media Lain)	0	6	21	9	3,08	111	144	77,08%	Baik
P5 (Keterlibatan)	2	10	18	6	2,78	100	144	69,44%	Baik
P6 (Dominasi)	6	16	10	4	2,33	84	144	58,33%	Cukup
P7 (Tukar Ide)	1	6	18	11	3,08	111	144	77,08%	Baik
P8 (Pemahaman)	0	2	20	8	2,67	96	144	66,67%	Baik

1. Kebosanan Siswa terhadap LKPD

Indikator P1 memperoleh persentase 60,42% dengan kategori Cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa tidak sepenuhnya menolak penggunaan LKPD, tingkat kejenuhan masih tergolong cukup tinggi. Hal ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa LKPD konvensional yang bersifat tekstual dan monoton cenderung menurunkan minat belajar siswa (Nur Aura Ladistya Novanda dkk., 2024).Beberapa faktor yang berpotensi menyebabkan kejenuhan tersebut antara lain: tampilan LKPD yang kurang visual, instruksi yang terlalu panjang, aktivitas yang repetitif, serta minimnya unsur tantangan atau stimulus kognitif. Hal ini sejalan dengan temuan (Putri dkk., 2023) yang menjelaskan bahwa media yang kurang interaktif cenderung membuat siswa cepat jenuh dan kurang tertarik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Faktor penyebab utama meliputi instruksi panjang repetitif dan kurangnya elemen visual interaktif seperti PhET simulation yang terbukti mengurangi kejenuhan hingga 25% (Sumo dkk., 2025). Produk E-LKPD yang telah divalidasi dengan nilai praktikalitas sangat tinggi ini juga menunjukkan kemudahan dan efektivitas dalam penggunaannya, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Yusra & Novitra, 2025). Berdasarkan observasi, siswa juga tampak enggan membaca petunjuk secara mandiri sehingga memilih untuk langsung bertanya kepada guru. Hal ini menguatkan bahwa kejenuhan dapat berdampak pada rendahnya kemandirian belajar dan kesiapan siswa dalam mengikuti langkah-langkah inkuiri.

2. Motivasi Belajar Siswa

Indikator P2 memperoleh persentase 63,89% dengan kategori Baik. Siswa merasa cukup menikmati kegiatan belajar berbasis LKPD, khususnya pada bagian latihan soal yang membantu mereka mempraktikkan konsep Gerak Lurus. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD tetap memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan adanya dorongan untuk menyelesaikan tugas dan mencari jawaban, tetapi motivasi tersebut tidak sepenuhnya muncul dari LKPD itu sendiri. Observasi kelas menunjukkan bahwa sebagian besar motivasi siswa masih bergantung pada arahan guru. Dengan demikian, LKPD berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, namun belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi intrinsik secara mandiri. (Keliat & Sabri, 2025) menyatakan bahwa LKPD dengan struktur kegiatan yang jelas dan terarah mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpikir aktif dan menemukan konsep secara mandiri.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun LKPD yang digunakan masih konvensional, keberadaan aktivitas pemecahan, keberadaan aktivitas pemecahan masalah tetap memberikan stimulus bagi siswa untuk berusaha mencari jawaban yang benar. Respon ini menunjukkan bahwa motivasi tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh estetika visual, tetapi juga oleh tantangan kognitif yang disajikan LKPD. Studi tentang pengembangan LKPD berbasis etnosains juga mengindikasikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan bahan ajar yang kontekstual dan mengaitkan materi fisika dengan budaya lokal. Hal ini meningkatkan relevansi pembelajaran sekaligus menambah aspek motivasi dan keterlibatan siswa di kelas (Muliani dkk., 2025) Meskipun demikian, motivasi ini masih dipengaruhi oleh peran guru sebagai pemberi arahan (Nabila & Lubis, 2025)

3. Kesenangan dan Kenyamanan Belajar

Indikator P3 menunjukkan persentase 72,92% dengan kategori Baik. Siswa merasa cukup menikmati kegiatan belajar berbasis LKPD, khususnya pada bagian latihan soal yang membantu mereka mempraktikkan konsep Gerak Lurus. (Putri dkk., 2023) menyatakan bahwa LKPD yang disajikan dengan elemen interaktif dan visual mampu meningkatkan kesenangan belajar. Kondisi LKPD konvensional yang masih tekstual menyebabkan kesenangan tersebut belum mencapai tingkat optimal. Berdasarkan penelitian (Jusriana & Dani, 2025) E-LKPD inkuiri Liveworksheet tingkatkan minat belajar 82% melalui desain interaktif. Oleh karena itu, perbaikan desain LKPD menjadi penting untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa

4. Keinginan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Indikator P4 memperoleh persentase 77,08% kategori Baik. Temuan ini menegaskan bahwa siswa sangat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif atau simulasi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Putri dkk., 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan fokus, antusiasme, dan retensi belajar siswa dan diperkuat dengan data saran siswa dalam angket yang menyatakan agar ditambahkan games tentang kefokusan sebelum mengerjakan LKPD untuk meningkatkn antusisme. Dukungan ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan fokus dan antusiasme belajar siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Nazira dkk., 2024). Penelitian serupa oleh (Mahardika dkk., 2022) menunjukkan siswa SMA lebih tertarik pada media virtual lab daripada worksheet konvensional karena fleksibilitas akses daring

5. Keterlibatan Anggota Kelompok

Indikator P5 mencapai persentase 69,44% dengan kategori Baik. Aktivitas diskusi kelompok berlangsung cukup efektif dan membantu siswa untuk berpartisipasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian dalam (Maharani dkk., 2024) yang menyatakan bahwa LKPD mampu meningkatkan kerja sama siswa jika digunakan dalam kegiatan berbasis kelompok. Namun, keterlibatan ini masih belum merata pada seluruh anggota kelompok sehingga peran guru dalam membimbing distribusi peran sangat dibutuhkan.

6. Dominasi dalam Kelompok

Indikator P6 memperoleh persentase 58,33% kategori Cukup, menunjukkan bahwa dominasi siswa tertentu masih muncul dalam pembelajaran kelompok. Hal ini didukung oleh penelitian (Maharani dkk., 2024) bahwa dominasi merupakan salah satu tantangan utama dalam penggunaan LKPD pada pembelajaran kolaboratif. Tanpa pembagian tugas yang jelas, siswa yang lebih aktif akan cenderung mengerjakan sebagian besar tugas, sedangkan siswa lain hanya mengikuti (Alviana dkk., 2024). Dominasi siswa tertentu dalam kelompok menghambat partisipasi merata, konsisten dengan tantangan LKPD kolaboratif tanpa struktur peran eksplisit (Kalsum dkk., 2021). Solusi efektif ditemukan pada e-LKPD PBL yang terapkan pembagian tugas rotating sehingga tingkat dominasi turun 30% (Risamasu & Pieter, 2024). Hal ini menjadi catatan penting bagi guru agar melakukan

manajemen kelompok yang lebih terstruktur.

7. Pertukaran Ide dalam Kelompok

Indikator P7 mencatat persentase 77,08% dengan kategori Baik. LKPD terbukti memfasilitasi diskusi dan pertukaran ide antar siswa. (Keliat & Sabri, 2025) menjelaskan bahwa penyusunan LKPD yang memuat tahap-tahap berpikir ilmiah (mengamati, menalar, dan menyimpulkan) mampu mendorong komunikasi ilmiah antar peserta didik. Ini menunjukkan bahwa meskipun LKPD masih konvensional, struktur langkah-langkahnya tetap memberikan ruang bagi interaksi dan kolaborasi.

8. Pemahaman Konsep

Indikator P8 memperoleh persentase 66,67% dengan kategori Baik, yang menunjukkan bahwa LKPD cukup efektif dalam membantu siswa memahami konsep Gerak Lurus. Namun sebagian siswa masih mengalami kebingungan dengan instruksi LKPD yang kurang jelas sehingga menghambat pemrosesan informasi, sehingga pemahaman tidak dapat tercapai secara maksimal. Perbaikan dalam penyusunan instruksi dan integrasi media visual sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa. (Noprianda & Wahid, 2023)

C. Rata-Rata Skor Keseluruhan

Rata-rata skor keseluruhan dari semua pernyataan adalah:

$$X_{total} = \frac{2{,}42 + 2{,}56 + 2{,}92 + 3{,}08 + 2{,}78 + 2{,}33 + 3{,}08 + 2{,}67}{8} = \frac{21{,}84}{8} = 2{,}73$$

Rata-rata skor keseluruhan adalah 2,73 atau berada pada kategori Setuju dengan persentase total 68,23% kategori Baik. Ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respon positif terhadap LKPD konvensional, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

D. Temuan Umum Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD konvensional yang digunakan dalam pembelajaran Gerak Lurus memberikan pengalaman belajar yang cukup positif bagi siswa, meskipun masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan (Rianyoma & Abdullah, 2025). Secara umum, respon siswa berada pada kategori Baik dengan persentase rata-rata 68,23%, yang berarti bahwa LKPD mampu mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam membantu pemahaman konsep dan memfasilitasi kerja kelompok. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa termotivasi dan mampu memahami materi melalui aktivitas yang disediakan dalam LKPD. Indikator motivasi (P2) dan pemahaman konsep (P8) memperoleh persentase tinggi, yang mengindikasikan bahwa siswa merasakan manfaat dari struktur latihan dan panduan yang terdapat dalam LKPD. Selain itu, kualitas interaksi antarsiswa juga tergolong baik, terlihat dari tingginya persentase pada indikator pertukaran ide (P7), sehingga LKPD dinilai efektif mendukung diskusi kelompok.

Meski demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa LKPD konvensional masih menyisakan sejumlah hambatan dalam pembelajaran. Tingkat kejenuhan siswa relatif tinggi (P1), dan beberapa siswa masih menunjukkan kecenderungan pasif dalam kelompok, seperti

dominasi siswa tertentu selama diskusi (P6). Hal ini selaras dengan temuan observasi selama PPL, bahwa sebagian siswa tidak membaca instruksi dengan cermat dan lebih banyak bergantung pada penjelasan guru. Selain itu, banyak siswa menyampaikan saran agar LKPD dilengkapi dengan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti permainan edukatif atau tampilan visual yang lebih interaktif, yang memperkuat data pada indikator P4 bahwa preferensi siswa terhadap media belajar berbasis game cukup tinggi.

Secara umum, temuan penelitian ini menegaskan bahwa LKPD konvensional masih memiliki potensi yang baik sebagai bahan ajar, namun membutuhkan pembaruan dalam hal desain, variasi aktivitas, dan integrasi media interaktif agar dapat meminimalkan kejenuhan dan meningkatkan keaktifan siswa secara merata.

E. Implikasi Pembelajaran

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi penting bagi pelaksanaan pembelajaran fisika, khususnya dalam penggunaan LKPD pada materi Gerak Lurus. Temuan bahwa respon siswa berada dalam kategori Baik menunjukkan bahwa LKPD tetap relevan sebagai bahan ajar, namun guru perlu melakukan penyesuaian agar efektivitasnya semakin meningkat. Salah satu implikasi utama adalah perlunya mengombinasikan LKPD konvensional dengan media pembelajaran yang lebih interaktif, baik berupa simulasi digital, gambar visual, maupun unsur permainan edukatif untuk meningkatkan ketertarikan siswa dan mengurangi kejenuhan selama proses belajar.

Selain itu, dinamika kerja kelompok yang belum merata menunjukkan bahwa guru perlu mengatur strategi pembelajaran kooperatif secara lebih terstruktur. Guru dapat memberikan pembagian peran yang jelas pada setiap anggota kelompok, misalnya sebagai pembaca instruksi, pencatat, pengukur, atau penyaji, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab dan kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Pembiasaan membaca instruksi LKPD juga perlu dilatih melalui strategi scaffolding, agar siswa tidak terlalu bergantung pada penjelasan guru. Temuan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan mampu memahami konsep melalui LKPD menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas tetap mampu mendukung keberhasilan belajar, asalkan instruksi pada LKPD disusun secara komunikatif, progresif, dan mudah dipahami. Guru juga perlu mempertimbangkan variasi tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan kemampuan prasyarat siswa, sehingga kegiatan belajar tidak terasa sulit atau membingungkan.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan LKPD pada materi Gerak Lurus memiliki dampak positif, namun kualitasnya dapat ditingkatkan melalui inovasi media, penguatan instruksi, dan manajemen diskusi kelompok yang lebih efektif. Upaya-upaya tersebut tidak hanya akan meningkatkan kenyamanan dan motivasi siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran fisika yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD konvensional pada materi Gerak Lurus di kelas X SMA Negeri 1 Kupang memperoleh respon yang tergolong *Baik*, dengan persentase rata-rata 68,23%. LKPD terbukti membantu siswa dalam memahami konsep dasar Gerak Lurus serta memfasilitasi terjadinya diskusi dan pertukaran ide dalam kelompok. Indikator motivasi, pertukaran ide, dan pemahaman konsep menunjukkan hasil

yang cukup kuat, sehingga LKPD dapat dikatakan mendukung aktivitas belajar yang berorientasi pada keterlibatan siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kelemahan yang perlu mendapat perhatian. Tingginya tingkat kebosanan siswa serta adanya dominasi dalam kelompok menunjukkan bahwa LKPD konvensional belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, variatif, dan merata bagi seluruh siswa. Hal ini konsisten dengan observasi lapangan yang memperlihatkan bahwa sebagian siswa masih enggan membaca instruksi dan lebih bergantung pada guru, sementara yang lain kurang terlibat aktif dalam proses diskusi.

Dengan demikian, penggunaan LKPD konvensional masih perlu dikembangkan melalui peningkatan aspek visual, variasi aktivitas, kejelasan instruksi, dan integrasi media interaktif. Perbaikan ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mendorong keterlibatan yang lebih merata dalam pembelajaran fisika. Penelitian ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan LKPD yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa SMA.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada SMA Negeri 1 Kupang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di kelas X-C. Penghargaan juga diberikan kepada guru mata pelajaran Fisika yang telah membantu dalam proses observasi dan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti turut berterima kasih kepada seluruh siswa kelas X-C yang telah berpartisipasi secara aktif dalam pengisian angket dan memberikan masukan yang sangat berarti bagi kelengkapan data penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing dari Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Katolik Widya Mandira atas arahan dan bimbingan selama penyusunan penelitian. Dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak telah menjadi bagian penting yang memungkinkan penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Afrida, J. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Proses Sains Dan Minat Siswa Pada Pembelajaran Fluida Statis Di Sma Negeri 11 Banda Aceh. 03.

Alviana, S., Hakim, L., & Lia, L. (2024). Pengembangan e-LKPD Konsep Usaha dan Energi bagi Siswa di SMA.

Choiroh, S. S., Prastowo, S. H. B., & Nuraini, L. (2022). Identifikasi Respon Peserta Didik Terhadap E-Lkpd Interaktif Fisika Berbantuan Live Worksheets Pokok Bahasan Pengukuran. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(4), 144–150.

Herman & Aslim. (2015). Pengembangan Lkpd Fisika Tingkat Sma Berbasis Keterampilan Proses Sains. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, IV, 964–971.

Jusriana, A., & Dani, A. U. (2025). Penerapan E-Lkpd Inkuiri Dengan Liveworksheet Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Ma Madani. 4.

Kahar, M. S., & Layn, M. R. (2018). Analisis Respon Peserta Didik dalam Implementasi Lembar Kerja Berorientasi Pemecahan Masalah. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 292. https://doi.org/10.20527/bipf.v6i3.5054

Kalsum, U., M, M., & Putri Awalia, W. (2021). Kelayakan Lkpd Fisika Berbasis Problem Solving Dalam Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Fluida Statis. *PHYDAGOGIC Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 3(2), 61–70. https://doi.org/10.31605/phy.v3i2.1178

Keliat, J., & Sabri, S. (2025a). Desain LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. 14(4).

Keliat, J., & Sabri, S. (2025b). Desain LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. 14(4).

Maharani, P. A., Risdianto, E., & Setiawan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 31–42. https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458

Mahardika, I. K., Subiki, S., Utoyo, E. B., Siswanti, I. W., & Putri, I. Y. P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Lkpd Berbasis Virtual Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Sma Materi Optik. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 6(2), 387. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v6i2.1804

Muliani, M., Hasmi Br Lembong, Halimatus Sakdiah, Nuraini Fatmi, & Nanda Novita. (2025). Pengembangan LKPD Fisika Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Gelombang Bunyi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 239–250. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2395

Nabila, M., & Lubis, P. H. (2025). Pegembangan Lkpd Berbasis Discovery Learning Berbantuan Software Tracker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X.

Nazira, N. K., Idris, S., Widya, W., Novita, N., & Setiawan, T. (2024a). Pengembangan Lkpd Fisika Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 118–127. https://doi.org/10.37478/optika.v8i1.3732

Noprianda, A., & Wahid, M. A. (2023). The Development of Inquiry-Based Worksheets (LKPD) on Fluid Dynamics for Senior High School Student. 9.

Nur Aura Ladistya Novanda, Supeno, S., & Aris Singgih Budiarso. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(1), 8–18. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1435

Putri, I. S., Sidik, R. F., Fikriyah, A., & Chandra, M. (2023). Penerapan Modelpembelajaran Kooperatiftipe Studentteams Achievement Division (Stad) Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.

Rianyoma, A., & Abdullah, H. (2025). Pengembangan Lkpd Fisika Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Sma Negeri 13 Bone. 4.

Risamasu, P. V. M., & Pieter, J. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. 14(1).

Simamora, I. H. (2024). Kebutuhan lembar kerja peserta didik elektronik (e-lkpd) dalam pembelajaran biologi kelas x di sma negeri 1 kampar kiri. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4).

Sujarwo, C. G. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(4), 123–130.
https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i4.320

Sumo, M., Muslimah, M., Suprianto, S., & Ms, S. I. K. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Model PjBL Berbantuan PhET Untuk Meningkatkan Kreativitas Ilmiah

Siswa SMA materi fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(1), 75. https://doi.org/10.24127/jpf.v13i1.12321

Yusra, F., & Novitra, F. (2025). Pembuatan E-LKPD Model Problem Based Learning Terintegrasi Phet Simulation Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMA. 9.