

---

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V SDN 011 TATO A MAMASA**

**Veronika Trivebriana Irawan<sup>1</sup>, Ahmad Syawaluddin<sup>2</sup>, Hartoto<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [veronikairawan22@gmail.com](mailto:veronikairawan22@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [Ahmad.syawaluddin@unm.ac.id](mailto:Ahmad.syawaluddin@unm.ac.id)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [hartoto@unm.ac.id](mailto:hartoto@unm.ac.id)

---

**Artikel info**

*Received;*

*Revised;*

*Accepted;*

*Published;*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lembar kegiatan peserta didik berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPA, serta untuk mengetahui kelayakan lembar kegiatan peserta didik berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPA. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang di gunakan adalah angket dengan perhitungan menggunakan skala *Likert*. Produk hasil pengembangan divalidasi oleh tim ahli dan diimplementasikan pada uji coba guru dan peserta didik untuk memberikan respon terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk lembar kegiatan peserta didik berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPA dapat dinyatakan sangat layak dan mendapatkan respon yang sangat baik untuk dijadikan sebagai salah satu bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi dan ahli perangkat pembelajaran diperoleh dengan kriteria “Sangat Valid”. Penilaian respon guru kelas V SDN 011 serta penilaian respon peserta didik kelas V SDN 011 Tatoa mendapatkan hasil dengan kriteria “Sangat Baik”.

---

**Key words:**

*Lembar kegiatan peserta didik, Problem Based Learning, muatan pelajaran IPA*

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai kegiatan esensial yang bertujuan untuk menunjukkan suatu keberadaan atau suatu eksistensi pada perkembangan masyarakat. Pendidikan merupakan sesuatu hal penting dalam hidup untuk berlangsungnya suatu kehidupan, dan untuk kemajuan bangsa dan negara. Menurut Permendikbud No.57 Tahun 2021 pasal 12 tentang pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi Prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik. Pelaksanaan pembelajaran yang dimaksud dilakukan oleh pendidik dengan memberikan keteladanan, pendampingan serta psikologis peserta didik.

Berbagai permasalahan yang dihadapi khususnya pada jenjang SD adalah penguasaan materi pelajaran yang masih sulit mereka kuasai. Sejalan dengan masalah tersebut, pihak sekolah dan para guru berusaha sebisa mereka meningkatkan penguasaan materi dengan mengembangkan pola berpikir dan menggunakan yang lebih bervariasi. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai, alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008:42).

Lebih lanjut, pemerintah saat ini berupaya untuk menaikkan standar lulusan pendidikan dasar dan menengah dengan meningkatkan kualitas evaluasi yang berbasis HOTS atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan generasi berikutnya untuk bersaing di era *Society 5.0*. pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam era *Society 5.0* yaitu untuk memajukan kualitas sumber daya manusia. Era *Society 5.0* mendapatkan manusia sebagai komponen utamanya yang mempersyaratkan tiga kemampuan utama yang perlu dimiliki individu yaitu *creativity, critical thinking, communication and collaboration*. Kemampuan utama tersebut harus dikuasai oleh peserta didik melalui interaksi yang ia dapatkan dalam kehidupannya baik di sekolah, maupun di rumah serta di lingkungannya.

Penggunaan LKPD pada proses pembelajaran haruslah diintegrasikan dengan model pembelajaran. Salah satunya *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang menyuguhkan masalah yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa yang dapat membantu dalam memahami materi yang diberikan. Masalah muncul pada awal pembelajaran kemudian siswa di tugaskan memecahkan masalah yang diberikan (Nofziarni et al., 2019). Penggunaan model *Problem Based Learning* menjadikan siswa dapat memecahkan masalah yang terjadi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan siswa. Model *Problem Based Learning* dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan pemecahan masalah itu sendiri dimana siswa mengarahkan segala kemampuan mereka berpikir untuk mencari/mendapatkan solusi dari masalah yang dihadapi.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu muatan mata pelajaran yang terintegrasi dalam tematik untuk tingkat sekolah dasar. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membahas fenomenafenomena atau kejadian-kejadian alam di lingkungan sekitar (Kusumawati & Kristin, 2021; Lukman et al., 2019). Pembelajaran IPA tidak hanya berkaitan dengan konsep

dan fakta semata, tetapi berkaitan dengan penemuan yang didapatkan peserta didik (Qistina et al., 2019; Wulandari et al., 2021). Menurut Permendikbud No. 57 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar menjelaskan bahwa tujuan muatan pembelajaran IPA untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Suatu lembar yang berisikan tugas dimana peserta didik harus mengerjakannya, yang berupa langkah atau petunjuk untuk menyelesaikan suatu tugas yang memuat materi kompetensi dasar yang harus dicapai merupakan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) menurut Prastowo (2015).

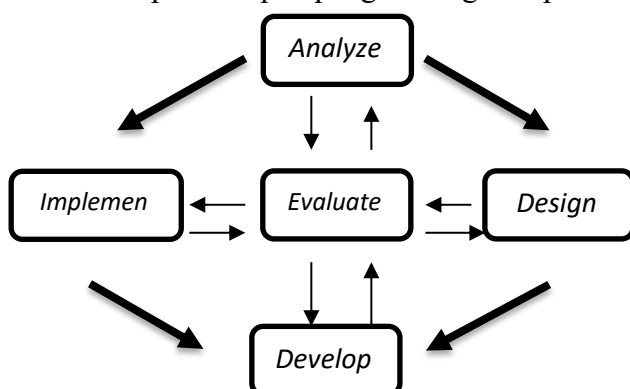
LKPD menggunakan model *Problem Based Learning* terbukti dapat membantu menyelesaikan masalah, mengaktifkan siswa dalam belajar serta meningkatnya hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi (2016) mengemukakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA untuk menyelesaikan masalah dalam belajar serta meningkatnya hasil belajar. LKPD berbasis model *Problem Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Magdalena, dkk (2020) kemampuan guru dalam merancang dan Menyusun kegiatan pembelajaran menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran melalui sebuah perangkat pembelajaran. Salah satu bentuk perangkat pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar adalah Lembar Kegiatan Peserta Didik atau disingkat dengan (LKPD).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016) mengungkapkan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D) adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Adapun penelitian dan pengembangan ini digunakan karena peneliti hendak mengembangkan suatu produk pembelajaran berupa LKPD. Jenis penelitian dan pengembangan ini dianggap cocok digunakan untuk membantu peneliti mengembangkan LKPD pada siswa kelas V SD sehingga diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan semangat belajar.

Penelitian Ini di adaptasi dari model pengembangan ADDIE Karena model ini merupakan model yang tepat karena melihat tahapan-tahapannya yang dapat dikategorikan sederhana dan memiliki komponen yang jelas. Tiap tahap tersebut berisi langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan suatu media. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Adapun tahapan pengembangan seperti berikut :



Gambar 1.1 *The Model Of ADDIE*

Dalam tahapan pengujian dilakukan 2 tahapan yaitu uji coba respon guru dan respon peserta didik. Uji coba dilakukan dengan memvalidasi produk LKPD oleh ahli materi dan ahli perangkat pembelajaran. Uji coba dalam penelitian ini bertujuan agar produk LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan produk dan untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk LKPD dari segi respon pengguna. Hasil dari uji coba nantinya akan dilakukan revisi guna menyempurnakan produk sehingga layak untuk digunakan.

Instrument penelitian ini untuk mengidentifikasi kelayakan LKPD pada pembelajaran IPA yang akan dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut yaitu, 1. Instrumen penilaian materi oleh validator / ahli materi, 2. Instrumen penilaian perangkat pembelajaran oleh validator / ahli perangkat pembelajaran, 3. Instrument (angket) untuk responden guru. 4. Instrument (angket) untuk responden peserta didik Adapun kisi- kisi instrumen validasi dan instrument responden terlampir di bawah.

Tabel 2.1 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi

| No. | Aspek yang Dinilai | Nomor Butir |
|-----|--------------------|-------------|
| 1.  | Isi Materi         | 1 (a-f)     |
| 2.  | Penyajian          | 2 (a-c)     |
| 3.  | Bahasa             | 3 (a-b)     |

Tabel 2.2 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Perangkat Pembelajaran

| No. | Aspek yang Dinilai | Nomor Butir |
|-----|--------------------|-------------|
| 1.  | Didaktik           | 1 (a-c)     |
| 2.  | Konstruksi         | 2 (a-d)     |
| 3.  | Teknis             | 3 (a-f)     |

Tabel 2.3 Kisi - Kisi Instrumen Responden Guru

| No. | Aspek yang Dinilai | Nomor Butir |
|-----|--------------------|-------------|
| 1.  | Didaktik           | 1 (a-c)     |
| 2.  | Konstruksi         | 2 (a-e)     |
| 3.  | Teknis             | 3 (a-e)     |

Tabel 2.4 Kisi -Kisi Instrumen Responden Peserta Didik

| No. | Aspek yang Dinilai | Nomor Butir |
|-----|--------------------|-------------|
| 1.  | Pembelajaran       | 1 (a-d)     |
| 2.  | Panyajian          | 2 (a-d)     |
| 3.  | Bahasa             | 3 (a-c)     |

Setelah skor diperoleh dari uji validasi serta respon guru dan peserta didik maka dilakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui perlunya revisi, atau tidak serta menguji kelayakan produk yang di buat. Skor yang diperoleh berdasarkan angket menggunakan data Skala Likert yang mengacu pada tabel skala 4. Menurut Mardapi, (2008) dalam angket ini disediakan 4 jawaban alternatif, yaitu sebagai berikut:

| No. | Rentang Skor     | Kriteria                       |
|-----|------------------|--------------------------------|
| 1.  | $X > 3$          | Sangat positif/ sangat tinggi  |
| 2.  | $3 > X \geq 2,5$ | Positif/ tinggi                |
| 3.  | $2,5 > X \geq 2$ | Negatif/ rendah                |
| 4.  | $X < 2$          | Sangat negative/ sangat rendah |

Sumber : Mardapi (2008, h 123)

Untuk mencari rata-rata skor penilaian total dalam instrument penilaian dapat dicari dengan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

(Sumber : Purwanto, 2012, h 101)

**Keterangan :**

- X : Rata-rata skor  
 $\sum X$  : Jumlah skor  
N : Jumlah Penilaian

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Analysis (*Analisis*)**

Pada tahap analisis, pengembang menganalisis masalah kebutuhan dan materi. Adapun hasil analisis yang dilakukan akan dijabarkan sebagai berikut.

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah analisis yang di perlukan untuk menemukan permasalahan pembelajaran, penggunaan bahan ajar, guru dan juga siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 011 Tatoa Mamasa, termasuk kedalam golongan yang rendah yakni ditemukan proses pembelajaran hanya berupa buku dari pemerintah, mengakibatkan pembelajaran menjadi terbatas, materi yang tersampaikan ke siswa sangat dangkal. Siswa juga merasa kesulitan dalam mempelajari buku siswa karna materi yang ada dalam buku siswa terlalu sedikit sehingga sulit di pahami. Motivasi dan semangat belajar siswa juga nampak kurang. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini di karenakan dalam mengajar, guru menggunakan metode ceramah, tidak memakai media, hanya berpedoman pada materi yang ada di buku guru, dan guru kurang mengaitkan materi dengan pengetahuan serta pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peneliti mendapat hasil saat pembelajaran berlangsung masih belum efektif khususnya pada LKPD. LKPD yang digunakan masih memuat soal-soal dan kurangnya kegiatan atau aktivitas yang

dilakukan siswa, hal tersebut menjadi permasalahan. Jadi, guru sangat membutuhkan LKPD sebagai contoh sehingga dapat menginspirasi dan membantu siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil temuan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

#### **b. Analisis Materi**

Analisis materi merupakan proses memasukkan materi kedalam produk dan harus sesuai dengan permasalahan yang ada dan tepat sasaran. Adapun materi yang dimasukkan kedalam isi LKPD pada muatan pelajaran IPA materi makanan sehat (pentingnya makanan sehat bagi tubuh dan pentingnya menjaga asupan makanan sehat).

### **2. Design (Perancangan)**

Tujuan tahap desain yakni untuk mempersiapkan isi LKPD dikembangkan. Adapun tahapan desain yaitu: Menentukan kompetensi dan indikator yang akan dipelajari. Perumusan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai menggunakan LKPD berbasis *problem based learning* didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan kurikulum yang berlaku di SDN 011 Tatoa Mamasa yairu menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Selanjutnya Pemilihan materi sesuai dengan kompetensi. Setelah menentukan kompetensi dan indikator, selanjutnya pemilihan materi yaitu pentingnya makanan sehat bagi tubuh. Butir-butir materi tersebut adalah percakapan dialog tentang penyebab sakit maag, selanjutnya langkah kegiatan percobaan merancang satu poster tentang gangguan pencernaan, memunculkan permasalahan dengan cara membuat peta pikiran mengenai berbagai macam gangguan umum dari sistem pencernaan manusia yaitu mag dan diare dan soal evaluasi. Kemudian materi tentang pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Butir-butir materi tersebut adalah teks bacaan mengenai gangguan pada organ pencernaan serta berdiskusi bagaimana agar organ-organ pencernaan kita tidak mendapatkan gangguan. Yang terakhir yaitu mendesain brackground LKPD cover depan dan belakang.

### **3. Development (pengembangan)**

Pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan LKPD yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli desain maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kevalidan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

#### **a. Produksi LKPD Berbasis *problem based learning***

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk LKPD berbasis *problem based learning*. LKPD berbasis *problem based learning* ini berbentuk bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran dan soal evaluasi yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Adapun tahapan pembuatan yaitu Pada halaman depan LKPD tercantum Kompetensi dasar, Indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan LKPD. Selanjutnya dalam isi LKPD berupa bentuk kegiatan yang sesuai berdasarkan model pembelajaran. Setelah produk selesai akan dilakukan validasi oleh tim ahli media dan ahli perangkat pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Validasi ahli materi, validasi ini dilakukan oleh seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil data validasi oleh ahli materi dijabarkan di bawah ini:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$
$$X = \frac{43}{11} = 3,9$$

Hasil kevalidan materi didapatkan yaitu 3,9 dimana berada pada kategori sangat valid dalam table kriteria pengkategorian kevalidan instrument.

Validasi ahli perangkat pembelajaran, validasi ini dilakukan oleh seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil data validasi oleh ahli perangkat pembelajaran dijabarkan di bawah ini:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$
$$X = \frac{47}{13} = 3,6$$

Hasil kevalidan media didapatkan yaitu 3,6 dimana berada pada kategori sangat valid dalam table kriteria pengkategorian kevalidan instrument. Selain data hasil validasi baik dari ahli materi maupun ahli perangkat pembelajaran, terdapat saran perbaikan terhadap produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi produk yang telah direvisi selanjutnya diterapkan. Produk diuji cobakan untuk melihat kualitas produk hasil pengembangan berdasarkan data kelayakan produk. Terdapat dua uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba respon guru dan respon peserta didik. Adapun hasil dari penilaiannya dijabarkan sebagai berikut.

Penilaian respon guru dilakukan oleh seorang guru kelas V SDN 011 Tatoa. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap produk LKPD berbasis *Problem Based Learning*, dengan menggunakan angket data skala likert. Berikut hasil respon guru kelas V:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$
$$X = \frac{50}{13} = 3,8$$

Hasil respon guru V SDN 011 Tatoa memperoleh rata-rata skor sebesar dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data tersebut maka produk pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan uji coba pada guru, selanjutnya dilakukan uji coba oleh peserta didik, dimana penilaian ini dilakukan oleh 21 orang kelas V SDN 011 Tatoa untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk LKPD berbasis *Problem Based Learning*. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil penilaian respon peserta didik:

| Aspek penilaian              | Rata – rata Skor | kriteria           |
|------------------------------|------------------|--------------------|
| Desain pembelajaran          | 3,3              | Sangat Baik        |
| Penyajian                    | 3,5              | Sangat Baik        |
| Tampilan                     | 3,5              | Sangat Baik        |
| <b>Jumlah rata-rata skor</b> | <b>3,4</b>       | <b>Sangat Baik</b> |

Hasil penilaian respon peserta didik dan dapat dilihat bahwa jumlah rata-rata skor memperoleh 3,4 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* sangat layak digunakan.

## **5. Evaluation (*evaluasi*)**

Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari respon guru dan peserta didik.

## **Pembahasan**

### **1. Pengembangan Produk LKPD Berbasis *Problem Based Learning***

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and development* (R & D), menurut Sugiyono, (2016) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D) adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk, dimana produk dari penelitian ini adalah “Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning*” dengan materi pelajaran IPA makanan sehat. Anggi (2016) mengemukakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA untuk menyelesaikan masalah dalam belajar serta meningkatnya hasil belajar.

Untuk mengetahui produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap pertama adalah menentukan analisis kebutuhan dan materi yang merupakan langkah analisis yang di perlukan untuk menemukan permasalahan pembelajaran, penggunaan bahan ajar, guru dan peserta didik serta menentukan materi. Tahap kedua yaitu desain atau perancangan, menentukan kompetensi dan indikator yang akan dipelajari, setelah itu pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dan desain background cover depan dan belakang. Tahap ketiga yaitu pengembangan, proses pembuatan produk yang telah di rumuskan oleh pengembangan pada tahap desain.

Setelah melakukan pembuatan produk kemudian produk divalidasi oleh tim ahli baik ahli materi maupun ahli desain. Selanjutnya revisi oleh tim ahli dan produk dikatakan sangat layak sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba. Tahap keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yakni respon guru dan respon peserta didik untuk melihat kualitas produk hasil pengembangan berdasarkan data kelayakan produk. Selanjutnya tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini yang dilakukan adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari respon guru dan peserta didik.

### **2. Kelayakan Produk LKPD Berbasis *Problem Based Learning***

Produk pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* ini telah dinyatakan valid oleh tim ahli, baik ahli materi maupun ahli desain serta uji coba respon guru dan peserta didik kelas V SDN 011 Tatoa. Hasil dari angket validasi maupun respon menggunakan data skala likert yang mengacu pada tabel skala 4. Menurut mardapi, (2008, h 123) pengkriteriaan data terbagi menjadi empat yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah. Validasi yang diperoleh dari doesn ahli materi terhadap produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* mendapatkan jumlah skor keseluruhan dari aspek penilaian isi materi, penyajian, dan Bahasa sebanyak 43 dengan jumlah penilaian sebanyak 11 nomor maka, Rata-

Rata Skor (X) =  $\frac{43}{11} = 3,9$  dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil validasi yang diperoleh dari dosen ahli perangkat pembelajaran mendapatkan jumlah skor keseluruhan dari aspek penilaian didaktik, kontruksi, dan teknis sebesar 47 dengan jumlah penilaian sebanyak 13 nomor maka, Rata-Rata Skor (X) =  $\frac{47}{13} = 3,6$  dengan kriteria sangat valid. Hasil instrument penilaian respon guru yang diberikan kepada produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* memperoleh jumlah skor keseluruhan dari aspek penilaian didaktik konstruksi, dan teknis sebanyak 50 dengan jumlah penilaian sebanyak 13 nomor maka, Rata-Rata Skor (X) =  $\frac{50}{13} = 3,8$  dengan kriteria sangat baik. Hasil instrument penilaian respon peserta didik kelas V SDN 011 Tatoa yang dilakukan oleh 21 peserta didik mendapatkan jumlah skor keseluruhan pada Aspek Pembelajaran yaitu 71 dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang maka, Rata-Rata Skor (X) =  $\frac{71}{21} = 3,3$  dengan kriteria sangat baik. Skor Aspek Penyajian sebesar 74,25 dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang maka, Rata-Rata Skor (X) =  $\frac{74,25}{21} = 3,5$  dengan kriteria sangat baik. Aspek Tampilan sebanyak 75 dengan jumlah peserta didik 21 orang maka, Rata-Rata Skor (X) =  $\frac{75}{21} = 3,5$  dengan kriteria sangat baik. Jadi jumlah keseluruhan rata-rata skor dari hasil respon peserta didik mulai dari aspek Pembelajaran, Penyajian, dan Tampilan adalah 3,4 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Adapun kelebihan dari pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* Muatan Pelajaran IPA yaitu (1) LKPD berbasis *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan pemecahan masalah, langkah kegiatan percobaan serta soal evaluasi materi tentang makanan sehat. Dengan diterapkannya LKPD berbasis *Problem Based Learning* peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan inovatif sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa; (2) LKPD dikembangkan agar tidak membosankan diisi dengan tampilan gambar-gambar berwarna agar lebih menarik. Selain kelebihan terdapat pula keterbatasan dari produk pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* mengenai materi makanan sehat, yaitu pembelajaran permasalahan pada LKPD ini hanya satu mata pelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada produk Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis *problem based learning* merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan peserta didik sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Adapun kesimpulan dari penelitian, yaitu:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Makanan Sehat. Produk ini berisi aktivitas pemecahan permasalahan.
2. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa produk Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPA dinilai sangat layak untuk digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi diperoleh dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan penilaian respon guru kelas V dan penilaian respon peserta didik kelas V SDN 011 Tatoa dengan kriteria “Sangat Baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggi, (2016). *Pengembangan LKS berbasis PBL pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan dan pengaruhnya untuk kelas IV SDN Mangunsari Semarang. Skripsi.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kusumawati, V. V., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 7(1), 25–34.
- Magdalena, dkk 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Nofziarni, A., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning ( PBL ) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Besicedu*, 3(4), 2016–2024.
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Mengengah
- Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 189–204.