

**PENGEMBANGAN LKPD BEBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

(Tesis)

Oleh

DEWI EGATRI



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD BEBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR

Oleh

DEWI EGATRI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi kata dan suku kata untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D dengan 4 langkah yaitu *define, Design, Development*, dan *Desiminasi*. Subjek penelitian terdiri dari 20 peserta didik kelas eksperimen dan 20 kelas kontrol di SDIT Harapan Bangsa, 20 peserta didik kelas eksperimen dan 20 kelas kontrol di SDIT Rasyid Sedayu, dan 20 peserta didik kelas eksperimen dan 20 kelas kontrol di SD Negeri 1 Merak Batin. Data dikumpulkan melalui angket, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi di nyatakan sangat valid dibuktikan dengan validasi ahli menunjukkan media sangat valid dengan skor ahli materi 89,3, ahli media 98, dan ahli bahasa 76 dan memperoleh skor rata rata 87,76 (sangat valid), hasil Uji kepraktisan LKPD dinyatakan sangat prakis dibuktikan respon angket oleh guru memperoleh skor rata-rata 81,9 dan dari sisi peserta didik memperoleh skor rata rata 91,5, kemudian hasil uji keefektifan LKPD dinyatakan cukup efektifdibuktikan dengan uji N-Gain dengan nilai rata rata kelas eksperimen di SDIT Harapan Bangsa sebesar 0,68 (cukup efektif), nilai rata rata kelas eksperimen di SDIT Rasyid Sedayu sebesar 0,67 (cukup efektif), nilai rata rata kelas eksperimen di SD Negeri 1 Merak Batin sebesar 0,65 (cukup efektif), dan hasil pengujian independent t rata rata nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan ada perbedaan hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata Kunci: LKPD, *Problem Based Learning*, Hasil belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) STUDENT WORKSHEETS (LKPD) TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF THIRD-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By
DEWI EGATRI

This study aims to develop a Problem-Based Learning (PBL)-based Student Worksheet (LKPD) on the topic of words and syllables to improve the learning outcomes of third-grade students in Indonesian language learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The research subjects consisted of 20 experimental and 20 control class students at SDIT Harapan Bangsa, 20 experimental and 20 control class students at SDIT Rasyid Sedayu, and 20 experimental and 20 control class students at SD Negeri 1 Merak Batin. Data were collected through questionnaires, observations, tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results of expert validation show that the media is highly feasible, with scores of 89.3 from the material expert, 98 from the media expert, and 76 from the language expert, resulting in an average score of 87.76 (very valid). The practicality test conducted by teachers yielded an average score of 92 (very practical), while the students gave an average score of 94 (very practical). The media proved effective in improving students' learning outcomes based on the N-Gain test, with the experimental class at SDIT Harapan Bangsa scoring 0.68 (moderately effective), SDIT Rasyid Sedayu scoring 0.67 (moderately effective), and SD Negeri 1 Merak Batin scoring 0.65 (moderately effective). The results of the independent t-test showed an average significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes between the control and experimental classes.

Keyword: *Worksheet, Problem Based Learning, Learning Outcomes*

**PENGEMBANGAN LKPD BEBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Oleh
DEWI EGATRI**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah
Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Lampung



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Tesis

: PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Dewi Egatri

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2323053024

Program Studi S-2

: Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

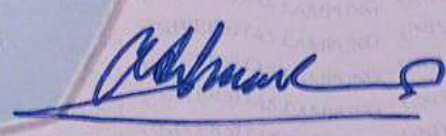


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

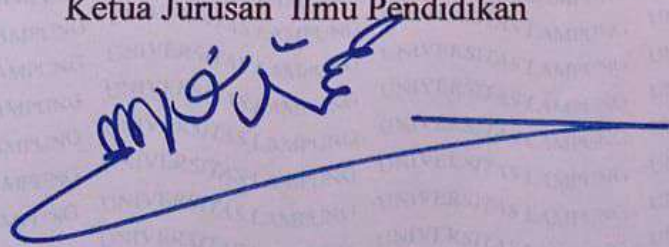

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

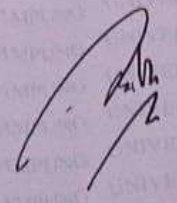

Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 19620829 198803 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD**

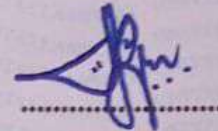

Dr. Muhammad Nurwahidin., M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

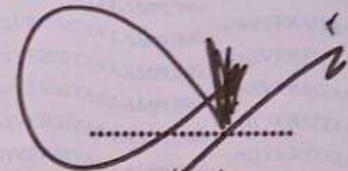
Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.



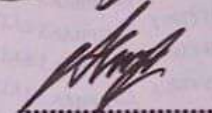
Sekretaris : Dr. Siti Samhati, M.Pd.



Penguji Anggota : I. Prof. Dr. Sunyono, M.Si.



II. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.

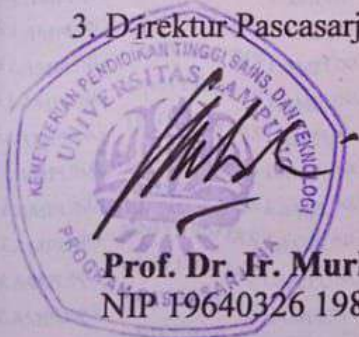


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870304 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 6 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Egatri

NPM : 2323053024

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 6 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Dewi Egatri

NPM 2323053024

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Branti, 27 Juni 1998, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Nuryaman dan Ibu Ermawati. Penulis mengawali pendidikan di MI Darussalam Mengaku pada tahun 2003 dan lulus pada tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikan di MTS Daarul Ma'arif pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MA Daarul Ma'arif pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015. Tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan jenjang S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah di Institut Agama Islam Metro Lampung dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya di tahun 2023 penulis terdaftar sebagai mahasiswa S-2 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar (MKGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di
antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu
beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadalah: 11)

*“Orang yang berilmu lebih utama daripada orang yang hanya ahli
ibadah.”*
(HR. Bukhari)

“Rahasia kesuksesan adalah konsistensi dalam upaya.”

Benjamin Disraeli

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Dengan penuh rasa syukur terhadap nikmat yang Allah Swt berikan.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Saw.

Karya ini aku persembahkan untuk:

Orang tuaku tercinta:

Bapak Nuryaman dan Ibu Ermawati

Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Bapak dan Ibu yang selama ini selalu setia dengan senang hati mendampingi dan membimbingku. Doa yang selalu dipanjatkan, semangat yang selalu terucap dan pengorbanan yang tidak akan pernah bisa terbalaskan yang membuatku bisa bertahan sampai saat ini.

Teruntuk Suamiku Tercinta dan Anakku Tersayang

**Muhammad Putra Pratama & Muhammad Fathu Nabihan
Alsyazani**

Terima kasih atas segala doa dan dukungan selama ini. Kalian adalah sosok yang menjadi sumber semangatku. Tumbuhlah menjadi sosok yang kuat dan tangguh, wujudkan cita-citamu agar dapat membuat kedua orangtua kita bangga.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar”.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Pada Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmellia Afriani, D.E.A.IPM, ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis.
4. Dr. M. Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing, memberikan masukan dan nasihat kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dosen Pembahas yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan nasihat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
8. Dr. Siti Samhati, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan nasihat selama proses penyelesaian tesis ini.

9. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., validator ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan saran kepada penulis.
10. Dr. Bayu Saputra, M.Pd., validator ahli media yang telah memberikan arahan dan petunjuk kepada peneliti.
11. Dr. I Wayan Ardi Sumartha, M.Pd., validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis.
12. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
13. Sahabat-sahabat Srikandi tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.
14. Seluruh rekan-rekan angkatan 2023 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2025
Peneliti,

Dewi Egatri
NPM 2323053024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTACT.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Belajar.....	8
2.1.1 Indikator Hasil Belajar	9
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
2.2 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)	13
2.2.1 Macam-Macam LKPD	14
2.2.2 Langkah-Langkah Menyusun LKPD	16
2.2.3 Prosedur Syarat Menyusun LKPD	18
2.3 <i>Problem Based Learning</i>	20
2.3.1 Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	21
2.3.2 Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	23
2.3.3 Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	25
2.4 Penelitian Relevan	27
2.5 Kerangka berfikir	30
2.6 Hipotesis	32

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
3.3 Teknik pengumpulan Data	40
3.4 Uji Prasyarat Instrumen Tes	41
3.5 Teknik Analisis Data	44
3.6 Teknik Analisis Data Kepraktisan	45
3.8 Teknik Analisis Data Keefektifan.....	46

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	49
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	49
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	53
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	54
4. <i>Desiminasi</i>	65
4.2 Pembahasan	65

V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA..... 74

LAMPIRAN..... 82

DAFTAR TABEL

	Halaman
1 Analisis Kebutuhan Pendidik.....	4
2 Ranah Afektif.....	11
3 Sintak Model PBL Menurut Lestari.....	23
4 Penelitian relevan.....	26
5 Desain Eksperimen	38
6 Daftar Nama Sekolah Se-Gugus Nusa Indah Natar.....	29
7 Daftar Nama Sekolah Yang Terpilih Secara <i>Random Sampling</i>	41
8 Kriteria Validitas	41
9 Indeks Reliabilitas	42
10 Indeks Daya Beda	43
10 Tingkat Kesukaran Soal	44
11 Tingkat Presentasi Aspek	44
13 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	44
14 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	44
15 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa	44
16 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk	45
17 Kriteria N-Gain	46
18 Klasifikasi Penilaian Hasil Belajar	47
19 Hasil Rekapitulasi Hasil Ahli Validasi.....	59
20 Hasil Uji Coba Skala Kecil	60
21 Hasil Belajar Melalui Tes Di Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	60
22 Uji Kepraktisan Peserta Didik	61
23 Uji Kepraktisan Pendidik.....	62
24 Uji Validitas	63
25 Tingkat Kesukaran.....	64
26 Daya Beda	64

27 Uji Normalitas SDIT Harapan Bangsa	64
28 Uji- <i>independent t</i> SDIT Harapan Bangsa	65
29 Uji Normalitas SDIT Rasyid Sedayu.....	66
30 Uji- <i>independent t</i> SDIT Rasyid Sedayu	68
31 Uji Normalitas SDN 01 Merak Batin.....	69
32 Uji- <i>independent t</i> SDN 01 Merak Batin.....	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1 Alur model Pengembangan 4D	33
2 Rancangan Produk Berupa LKPD Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	54
3 Gambar Saran yang diberikan Oleh Validator Ahli Materi.....	56
4 Gambar Saran yang diberikan Oleh Validator Ahli Media	57
5 Gambar Saran yang diberikan Oleh Validator Ahli Bahasa.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Pendidik	83
2 Surat Penelitian.....	84
3 Balasan Surat Penelitian.....	85
4 Modul Ajar	88
5 Kisi-Kisi Soal	94
6 Soal	95
7 Rubik Penilain	98
8 Validasi Ahli.....	99
9 Angket Respon Peserta didik	105
10 Angket Peserta Pendidik	108
11 Uji Validitas	111
12 Hasil Pemahaman Kelas Kontrol dan eksperimen	114
13 Uji skala kecil respon peserta didik.....	116
14 Uji Kepraktisan respon peserta didik skala besar.....	117
15 Uji Kepraktisan Guru Skala Besar	118
16 Uji Kepraktisan Guru Skala Besar	119
17 Uji Efektivitas SDIT Rasyid Sedayu.....	122
18 Uji Efektivitas SDN 01 Merak Batin	125
19 Hasil Siswa	128
20 Dokumentasi.....	133

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan abad ke-21 dipengaruhi oleh era revolusi industri 4.0 yang secara bertahap mengubah wajah peradaban menjadi zaman keterbukaan (Island *et al.*, 2021 ; Virmayanti *et al.*, 2023). Saat ini, Indonesia sedang berada dalam revolusi industri 4.0 diyakini membuka peluang kerja yang luas serta mendorong proses kerja yang lebih cepat, sederhana, dan produktif. Hal ini menandakan bahwa kehidupan manusia telah mengalami transformasi signifikan yang menuntut sumber daya manusia yang unggul di berbagai aspek kehidupan dan pekerjaan. Perubahan tersebut tidak dapat dihindari karena telah memengaruhi pola hidup, struktur masyarakat, serta lingkungan secara keseluruhan (Chusna *et al.*, 2024).

Perubahan yang terjadi berlangsung begitu cepat dan menyentuh hampir seluruh sektor kehidupan. Jika dikelola secara tepat, perubahan ini berpotensi menghasilkan kemajuan yang signifikan, kemajuan ini merambah seluruh lapisan masyarakat tanpa mengenal batas sosial (Niyarci, 2022). Abad ke-21 Selain dikenal era industri juga dikenal sebagai era kemajuan pengetahuan, oleh sebab itu keterampilan dan kebutuhan hidup masyarakat banyak ditopang oleh kemajuan pengetahuan yang terus berkembang (Pamungkas *et al.*, 2024 ; Sabaruddin, 2022). Perubahan ini memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, yang harus menyesuaikan diri agar mampu mencetak generasi yang kompeten (Rahman *et al.*, 2024).

Menjawab tantangan tersebut, lembaga pendidikan dituntut untuk terus berinovasi, khususnya dalam menerapkan metode pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Proses pendidikan harus dirancang untuk menyiapkan peserta didik menjadi pribadi yang kompeten dan kreatif. Salah satu strategi yang efektif

dengan melalui pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem-based learning*), yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan persoalan nyata (Ariyani & Kristin, 2021). Guna mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna, guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan mampu mengasah keterampilan peserta didik. Proses pembelajaran semestinya tidak hanya mengejar pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai Pancasila (Mursyidah, 2023).

Guna tercapainya tujuan pembelajaran yang membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai Pancasila, maka proses pembelajaran harus melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Selain itu, komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi harus dirancang secara terpadu dan sistematis (Pranata *et al.*, 2021). Salah satu faktor pendukung utama keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) menjadi pilihan dan solusi bentuk bahan ajar yang penting. Karena LKPD berisi petunjuk, materi, serta langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran (Afriandi, 2020).

LKPD dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar (KD) yang ditetapkan dalam kurikulum. LKPD juga dapat menjadi sarana untuk melatih kreativitas, berpikir kritis, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Tubagus *et al.*, 2023). dengan menyusun LKPD yang berbasis *Problem Based Learning*, materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih kontekstual dan menyenangkan, serta mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang (Esterlina *et al.*, 2019). Sebab itu, pengembangan LKPD menjadi langkah strategis dalam melakukan pembaruan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Nazuwa Laili & Intan Andriana Saputri, 2024) .

Relevansi pengembangan LKPD ini diperkuat oleh temuan dari berbagai penelitian. Mubin dan Aryanto (2024) mengungkapkan bahwa perlunya pembinaan dari jenjang dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama karena kesulitan belajar yang dialami akan berdampak langsung pada prestasi akademik mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang tepat sasaran sangat penting dalam mendukung proses belajar siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Citra Gustianti dan Sujarwo (2021), yang menemukan bahwa penggunaan LKPD berbasis *problem based learning* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Siswa yang belajar dengan pendekatan ini menunjukkan kemampuan lebih dalam memecahkan masalah secara kreatif dan efektif. Maka dari itu, identifikasi dan penanganan kesulitan belajar sejak dini menjadi hal krusial dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

Penelitian oleh Pramudita dan Wahyuni (2022) menegaskan bahwa penggunaan LKPD berbasis PBL tidak hanya berdampak positif pada pencapaian kognitif siswa, tetapi juga pada aspek afektif seperti motivasi belajar dan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Maka dari itu, identifikasi dan penanganan kesulitan belajar sejak dini menjadi hal krusial dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, karena pendekatan yang tepat dapat membantu mengatasi hambatan belajar serta mendorong keterlibatan siswa. Guna mendukung tindak lanjut dari pentingnya pengembangan bahan ajar, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan analisis kebutuhan pendidik Se-Gugus Nusa Indah dengan jumlah 24 pendidik, analisis kebutuhan pendidik ini dilakukan melalui penyebaran angket menggunakan *Google Form* kepada para guru di beberapa sekolah, yaitu SDIT Harapan Bangsa, SDS 1 Swadipa Natar, SDN Bumi Sari, SDN 2 Candimas, SDN 1 Merak Batin, SDIT Rasyid Sedayu, dan SDIT Al-Banna. Berdasarkan hasil Analisis kebutuhan maka disajikan dalam bentuk tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Pendidik Kelas III SD/MI Gugus Nusa Indah Natar Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Bapak/Ibu Mengenal LKPD berbasis <i>PBL (Problem Based Learning)</i> ?	65,2 %	34,8%
2	Apakah bapak/Ibu menggunakan LKPD dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia?	62,2 %	37,8%
3	Ketika Bapak/Ibu menggunakan LKPD, Apakah Peserta didik berantusias?	78 %	22%
4	Apakah Bapak/Ibu mengenal LKPD dengan Pendekatan <i>PBL (Problem Based Learning)</i> ?	88,3%	11,7%
5	Apakah bapak/Ibu membagikan LKPD setiap minggunya?	33,1%	66,9%
6	Apakah hasil belajar peserta bapak/ibu tidak mencapai KKM terutama di mata pelajaran bahasa Indonesia?	54 %	46%
7	Apakah hasil Belajar di mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik perlu di tingkatkan?	100%	0%
8	Apakah mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik kelas III?	75%	25%
9	Apakah Bapak/Ibu telah menerapkan pendekatan <i>PBL (Problem Based Learning)</i> untuk meningkatkan hasil belajarnya?	60%	40%
10	Pernahkah Bapak/Ibu membuat LKPD berbasis <i>PBL (Problem Based Learning)</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	8,3 %	97,1%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 24 orang guru menyatakan sebanyak 65,2% guru (16 orang) menyatakan mengenal LKPD berbasis *Problem Based Learning*, sementara 34,8% (8 orang) belum mengenalnya. Sebanyak 62,2% guru (15 orang) telah menggunakan LKPD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan 78% (19 orang) menyatakan peserta didik antusias saat LKPD digunakan. Sementara itu, 88,3% (21 orang) guru mengaku mengenal pendekatan PBL hanya 33,1% (8 orang) yang membagikan LKPD secara rutin setiap minggu.

Terkait hasil belajar, 54% guru (13 orang) menyatakan peserta didik belum mencapai KKM, dan 100% (24 orang) sepakat bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia perlu ditingkatkan. Selain itu, 75% guru (18 orang) menilai Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa kelas III. Dalam upaya peningkatan, 60% (14 orang) telah menerapkan *Problem Based Learning*, namun hanya 8,3% (2 orang) yang pernah membuat LKPD berbasis *Problem Based Learning*, menunjukkan bahwa implementasi produk nyata masih rendah meskipun pemahaman terhadap *Problem Based Learning* cukup tinggi (Effendi *et al.*, 2021).

Peneliti menarik kesimpulan beberapa hal yang menjadi permasalahan di SD Se-Gugus Nusa Indah Natar yaitu pembelajaran pembelajaran bersifat *Teacher Center Learning (TCL)* ditandai dengan guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar peserta didik di kelas III pada mata pelajaran bahasa indonesia belum mencapai KKM, Guru belum mampu membuat LKPD berbasis *Problem Based Learning*, serta Gaya bahasa yang tersedia pada LKPD di sekolah belum menggunakan bahasa yang interaktif, dalam hal ini peneliti akan berinovasi mengembangkan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, Penelitian pengembangan ini diberi judul “Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan adalah.

1. Bagaimanakah validitas produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah kepraktisan produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan validitas pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

a. Manfaat Teoretis

secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti adalah memperoleh pengetahuan, wawasan, pengalaman langsung, dan bekal berharga terutama dalam pengembangan LKPD berbasis

Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

2. Bagi pendidik adalah memberikan informasi mengenai LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar dapat dijadikan alternatif dalam memilih model pembelajaran yang berbeda.
3. Bagi peserta didik adalah memfasilitasi peserta didik dalam pengalaman pembelajaran dengan pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini merupakan sebagai berikut.

1. Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan prosedur penelitian tahapan 4D (*Defain, Design, Development, dan Dissemination*).
2. LKPD berbasis *Problem Based Learning* berdasarkan kepada sintaks dari Arends (orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah).
3. Hasil Belajar bahasa Indonesia materi kata-kata dengan dua suku kata atau lebih menggunakan aspek keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, menulis, dan berbicara).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa mengacu pada perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu (Motoh *et al.*, 2022). Sedangkan menurut Nursari (2020) mendefinisikan hasil belajar adalah pola-pola perilaku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar didefinisikan juga oleh Nurlayali & Sohiah (2020) mengungkapkan hasil belajar adalah kemampuan siswa dan menerima dan memproses informasi berupa ide-ide pokok yang dituangkan dalam bentuk pengajaran yang disampaikan secara instruksional.

Hasil belajar diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, menjadi sebuah pengalaman belajar dan menghasilkan perubahan yang relatif tetap, sehingga siswa bisa mendapatkan perubahan hasil belajar dan perubahan pola pikir yang positif (Purwaningsih, 2023). Pendapat serupa dari Marzuki & Silvia (2023) bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran disekolah. Adapun pengertian hasil belajar dipertegas oleh Nurrita (2020) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku .

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar dan pembelajaran sebagai bukti dari keberhasilan mereka dalam memahami, menguasai, serta menerapkan materi pelajaran yang telah diajarkan. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik

secara individu maupun kelompok, yang dinilai melalui berbagai indikator pencapaian. Hasil belajar juga merupakan wujud dari pengalaman belajar yang diperoleh siswa, yang meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotor (keterampilan dan tindakan).

2.1.1 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut taksonomi bloom mengenai hasil belajar ranah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ada beberapa tingkatan dari masing-masing ranah sebagai berikut.

a. Ranah kognitif

Macam-macam pengetahuan dalam konteks pendidikan biasanya dibedakan berdasarkan jenis dan sumbernya. Mengacu pada teori umum (termasuk yang dipakai di revisi *Taksonomi Bloom* oleh Anderson & Krathwohl serta pandangan pakar seperti John W. Creswell untuk riset), pengetahuan dapat dibagi sebagai berikut:

1. Pengetahuan Faktual (*Factual Knowledge*), berisi informasi dasar yang harus diketahui untuk mempelajari suatu bidang. Contoh: istilah, fakta, simbol, definisi, tanggal bersejarah. Hasil belajar: Peserta didik mampu menyebutkan atau mengidentifikasi fakta tertentu.
2. Pengetahuan Konseptual (*Conceptual Knowledge*), menyangkut hubungan antar konsep dan prinsip yang membentuk suatu struktur pemahaman. Contoh: klasifikasi hewan, teori gravitasi, peta konsep materi. Hasil belajar: Peserta didik mampu menjelaskan hubungan konsep atau prinsip.
3. Pengetahuan Prosedural (*Procedural Knowledge*), menjelaskan cara melakukan sesuatu atau langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Contoh: langkah-langkah metode ilmiah, prosedur mengoperasikan alat, teknik menulis esai. Hasil belajar: Peserta didik mampu menerapkan prosedur dengan benar.
4. Pengetahuan Metakognitif (*Metacognitive Knowledge*), pengetahuan tentang strategi berpikir dan kesadaran diri dalam proses belajar.

Contoh: mengetahui kapan harus menggunakan teknik *mind-mapping*, menyadari kelemahan diri dalam memahami bacaan. Hasil belajar: Peserta didik mampu memilih strategi belajar yang tepat dan merefleksikan hasilnya.

Berikut revisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang disampaikan oleh Nafiati (2021) sebagai berikut.

1. Menghafal (*remember*), yaitu menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang, yang mencakup dua macam proses kognitif mengenali dan mengingat.
2. Memahami (*understand*), yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang ada dalam pemikiran siswa, yang mencakup tujuh proses kognitif: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
3. Mengaplikasikan (*apply*), yaitu penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas, yang mencakup dua proses kognitif: menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
4. Menganalisis (*analyze*), yaitu menguraikan suatu permasalahan atau obyek unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut, yang mencakup tiga proses kognitif: menguraikan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan menemukan pesan tersirat
5. Mengevaluasi (*evaluate*), yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada, yang mencakup dua proses kognitif: memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).
6. Menciptakan (*create*), yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan, yang mencakup tiga proses kognitif : membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

b. Ranah afektif

Adapun pada ranah kemampuan afektif sebagai berikut.

5. Tingkat menerima, tingkat seseorang memiliki keinginan menerima atau memperhatikan (*Receiving* atau *Attending*) suatu rangsangan atau stimulus yang di berikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena.
6. Tingkat menanggapi, tingkatan dalam ranah afektif (sikap) individu mulai merespons secara aktif terhadap suatu stimulus.
7. Tingkat menghargai, pada tingkat ini, individu mulai menghargai atau memberi makna terhadap suatu hal secara konsisten.
8. Tingkat menghayati, tingkat seseorang menjadikan nilai-nilai yang disodorkan itu sebagai bagian internal dalam dirinya.
9. Tingkat mengamalkan, tingkat seseorang menjadikan nilai-nilai itu sebagai pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup (Mashudi *et al.*, 2023) .

Tabel 2. Ranah Efektif

Level	Contoh dan Kata Kunci
Menerima fenomena: Kesediaan kesadaran untuk mendengar, memilih perhatian.	Contoh: Dengarkan orang lain dengan hormat. Dengarkan dan ingat nama orang-orang yang baru diperkenalkan. Kata kunci: Pengetahuan, Tanya, ikuti, memberi, mendengarkan, memahami.
Menanggapi fenomena: Partisipasi aktif dari pihak peserta didik. hadir dan bereaksi terhadap fenomena tertentu. Hasil belajar dapat menekankan kepatuhan dalam merespons, kemauan untuk merespons.	Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas. Berikan sebuah presentasi, mempertanyakan model konsep cita-cita, Tahu aturan dan praktik keselamatan itu. Kata kunci: Jawaban, assist, kepatuhan, diskusi, salam, bantuan, label, kinerja, hadiah.
Valuing: Nilai atau nilai seseorang yang melekat pada objek, fenomena, atau perilaku tertentu. Ini berkisar dari penerimaan yang sederhana hingga komitmen yang lebih kompleks. Menilai besaran berdasarkan internalisasi seperangkat nilai-nilai tertentu, sementara petunjuk untuk nilai-nilai ini diekspresikan dalam perilaku terbuka pelajar dan sering dapat diidentifikasi.	Contoh: Tunjukkan keyakinan pada proses demokrasi. Sensitif terhadap perbedaan individu dan budaya (keragaman nilai). Menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Mengusulkan rencana perbaikan sosial dan menindaklanjutinya dengan komitmen. Menginformasikan manajemen tentang hal-hal yang sangat dirasakan seseorang. Kata-kata tajam: menghargai, harta, mendemonstrasikan.

Tabel 5 lanjutan

Level	Contoh dan Kata Kunci
Pengorganisasian: Pengorganisasian nilai-nilai menjadi prioritas dengan membandingkan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antara itu, dan menciptakan sistem nilai yang unik. Penekanannya adalah pada membandingkan, menghubungkan, dan mensintesis nilai-nilai.	Contoh: Mengenali kebutuhan keseimbangan antara kebebasan dan perilaku yang bertanggung jawab. Menjelaskan perandalam memecahkan masalah. Menerima standar etika profesional. Membuat rencana kehidupan yang selaras dengan kemampuan, minat, dan kepercayaan. Memprioritaskan waktu secara efektif untuk memenuhi kebutuhan organisasi, keluarga, dan diri. Kata kunci: membandingkan, menghubungkan, mensintesis.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik terdapat oleh pemikiran Simpson yang menyatakan bahwa kemampuan psikomotorik berkaitan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, teknik dalam eksekusinya. Psikomotik tersebut didasarkan pada penelitian di bidang pendidikan industrial, pertanian, ekonomi rumah tangga, pendidikan bisnis, musik, seni, dan olah raga. Tokoh lain yang mengkaji tentang kemampuan psikomotik yaitu Dave yang membagi kemampuan psikomotik dalam 5 tingkatan, yaitu (1) meniru, (2) memanipulasi, (3) presisi, (4) artikulasi, dan (5) naturalisasi (Nurlayali & Sohiah, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian indikator dari hasil belajar adalah segala kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar sehingga mengakibatkan perubahan kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif dengan indikator menganalisis dan mengevaluasi.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dijelaskan oleh Fauhah & Rosy (2020) sebagai berikut.

1. Faktor Internal adalah faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa

mempengaruhi siswa pada pembelajaran., dan faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2. Faktor Eksternal adalah faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, serta guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. faktor internal mencakup aspek fisiologis dan psikologis siswa, seperti kondisi kesehatan, motivasi, intelegensi, minat, dan kemampuan kognitif, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar baik fisik maupun sosial. Guna mencapai hasil belajar, semua pihak yang terlibat dalam pendidikan guru, sekolah, orang tua, dan masyarakat perlu bekerja sama dalam menciptakan kondisi belajar yang sehat, nyaman, dan mendukung perkembangan peserta didik secara holistik.

2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar (Supriatna *et al.*, 2022). Pendapat lain menurut Relia (2012) menjelaskan LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai. LKPD dijelaskan juga oleh Suhendar (2018) LKPD merupakan salah satu

bahan ajar yang menyajikan butiran-butiran soal yang telah disusun secara sistematis.

Rahayu (2019) juga mengungkapkan bahwa LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Suwahru (2019) menyatakan LKPD merupakan lembaran berisi soal-soal yang dapat dijawab hanya dengan menyalin dari buku cetak, sehingga kegiatan yang disajikan kurang dapat memfasilitasi peran siswa dalam pembelajaran untuk menemukan dan memahami konsep materi melalui petunjuk-petunjuk kegiatan. Kemudian Raya (2020) mengungkapkan LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran..

Berdasarkan beberapa pengertian di atas Peneliti menyimpulkan bahwa LKPD ialah berisikan panduan yang sebagai fasilitator peserta didik dikembangkan terdapat lembaran-lembaran berisikan materi, petunjuk dan ringkasan yang dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menambah kemampuan kognitif.

2.2.1 Macam-Macam LKPD

Macam-macam LKPD jika dilihat dari segi tujuan disusunnya menurut Danial & Sanusi (2020), maka LKPD dapat dibagi menjadi lima macam bentuk yaitu.

1. LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep
2. LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan
3. LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar
4. LKPD yang berfungsi sebagai penguatan
5. LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

Penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran memiliki berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satu manfaat utama LKPD adalah meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. LKPD

dirancang untuk mendorong siswa agar tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Melalui tugas-tugas yang diberikan dalam LKPD, siswa diajak untuk berpikir, bertanya, mengamati, menyimpulkan, serta berdiskusi. Aktivitas semacam ini menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan kolaboratif, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep, LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat latihan, tetapi juga sebagai media untuk membantu siswa membangun dan memperkuat pemahaman konsep. Melalui petunjuk, soal-soal terstruktur, gambar, dan aktivitas yang dirancang berdasarkan kurikulum, peserta didik diajak secara bertahap menuju pemahaman konsep yang lebih dalam. Proses ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna.
3. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, keterampilan proses ilmiah seperti mengamati, mengelompokkan, mengukur, menyimpulkan, dan mengomunikasikan dapat dikembangkan melalui LKPD. Rutin menggunakan LKPD yang berbasis pendekatan berbasis masalah (*Problem Based Learning*), peserta didik akan terlatih untuk berpikir kritis, melakukan eksplorasi, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun berkelompok .
4. Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, LKPD dapat berfungsi sebagai panduan atau rambu-rambu selama kegiatan belajar berlangsung (Kahar *et al.*, 2021). Bagi guru, LKPD membantu memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan, langkah-langkah, dan indikator pencapaian kompetensi yang telah dirancang. Bagi siswa, LKPD memberi arah yang jelas tentang apa yang harus mereka lakukan, informasi apa yang harus mereka gali, dan langkah apa yang harus mereka tempuh selama proses belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terarah.

5. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar. Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis (Pawestri & Zulfiati, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa LKPD memiliki lima macam dan lima manfaat dalam proses pembelajaran. Penggunaan LKPD secara efektif dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, mendorong keterlibatan mereka secara langsung dalam kegiatan belajar yang bermakna. Selain itu, LKPD juga membantu siswa dalam mengembangkan dan memahami konsep melalui aktivitas-aktivitas yang dirancang sistematis dan terarah.

2.2.2 Langkah-Langkah Menyusun LKPD

Langkah-langkah penyusunan LKPD sebagai berikut.

a) Melakukan analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah ini dimaksudkan agar dapat menentukan materi-materi mana saja yang memerlukan bahan ajar LKPD. Analisis kurikulum ini dapat dilakukan dengan cara melihat materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang diajarkan, kemudian cermati kompetensi-kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh peserta didik.

b) Menyusun peta kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD yang harus ditulis, sehingga LKPD yang ditulis sesuai dengan kurikulum serta kompetensi-kompetensi apa saja yang harus dikuasai serta didik, menganalisis kurikulum dan sumber belajar merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam menyusun peta kebutuhan LKPD, seperti menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator teori singkat.

c) Menentukan judul LKPD

Judul LKPD ditentukan dari kompetensi dasar, materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi tersebut tidak terlalu besar, namun apabila terdapat cakupan kompetensi yang besar maka dapat diuraikan ke

dalam materi pokok dan maksimal empat materi pokok (Dwi Agustina *et al.*, 2023).

d) Penulisan LKPD

Langkah yang dilakukan adalah :

1) Merumuskan Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD) merupakan penjabaran dari Standar Kompetensi (SK), indikator diturunkan dari silabus. Silabus itu sendiri menjadi pedoman penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar, termasuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Oleh karena itu, keterkaitan antara Kompetensi Dasar (KD) merupakan penjabaran dari Standar Kompetensi (SK) dan indikator sangat penting untuk menjamin keberlanjutan dan keselarasan antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas (Puspita & Dewi, 2021).

2) Menentukan Alat Penilaian

Alat tes yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing tes memiliki kelebihan dan kekurangan. Alat tes tersebut disusun berdasarkan materi yang telah diajarkan, sehingga dapat mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara tepat. Selain itu, pemilihan jenis tes juga mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta tingkat kesulitan soal agar hasil yang diperoleh dapat mencerminkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

3) Menyusun Materi

Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian, dan sebagainya.

4) Memperhatikan Struktur LKPD.

Akhir dari langkah penyusunan LKPD adalah menyusun struktur atau format LKPD yang sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Struktur ini terdiri dari beberapa komponen penting, antara lain judul LKPD yang mencerminkan isi atau topik yang dibahas, petunjuk belajar yang berisi

arahan teknis tentang bagaimana peserta didik harus menggunakan LKPD, serta kompetensi yang akan dicapai baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Selain itu, perlu disertakan informasi pendukung berupa materi singkat atau rangkuman konsep yang relevan dengan topik pembelajaran sebagai bekal awal siswa. (Danial & Sanusi, 2020 ; Harefa *et al.*, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memerlukan langkah-langkah yang sistematis agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Langkah pertama adalah melakukan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi tujuan dan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Selanjutnya, dilakukan penyusunan peta kebutuhan LKPD untuk menentukan materi pelajaran yang memerlukan penguatan melalui LKPD. Langkah berikutnya adalah menentukan judul LKPD yang sesuai dengan tema atau subtema pembelajaran agar memudahkan dalam penggunaannya. Setelah itu, dilakukan penulisan LKPD yang mencakup komponen penting seperti identitas, tujuan, petunjuk, materi, kegiatan, dan evaluasi.

2.2.3 Prosedur Syarat Menyusun LKPD

Prosedur dan Syarat Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ada 3 macam antara lain.

1) Syarat Didaktik

Lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai salah satu bentuk sarana berlangsungnya proses belajar mengajar haruslah memenuhi persyaratan didaktik artinya suatu LKPD harus mengikuti asas belajar mengajar yang efektif, yaitu memperhatikan adanya perbedaan individual, sehingga LKPD yang baik itu adalah yang dapat digunakan baik oleh peserta didik yang lamban, yang sedang maupun yang pandai, menekankan pada proses untuk menemukan konsep-konsep sehingga LKPD dapat berfungsi sebagai petunjuk jalan bagi peserta didik untuk mencari tahu, memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan

komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik, pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik) intelektual, emosional, dan sebagainya), bukan ditentukan oleh materi bahan pelajaran (Nurhidaya *et al.*, 2022) .

2) Syarat Konstruksi

Syarat konstruksi adalah syarat-syarat berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang pada hakikatnya haruslah tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh peserta didik. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik, menggunakan struktur kalimat yang jelas, memiliki taat urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka. Selain itu menyediakan ruangan yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menulis maupun menggambarkan pada LKPD, menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek, lebih banyak menggunakan ilustrasi daripada kata-kata, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam menangkap apa yang diisyaratkan LKPD (Djumingin *et al.*, 2022).

3) Syarat Teknis

Dari segi teknis memiliki beberapa pembahasan yaitu.

- a. Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi, menggunakan huruf tebal yang agak besar, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah, menggunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris, menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik, mengusahakan agar perbandingan besarnya huruf.
- b. Gambar yang baik untuk LKPD adalah yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD.
- c. Penampilan adalah hal yang sangat penting dalam sebuah LKPD. Apabila suatu LKPD ditampilkan dengan penuh kata-kata, kemudian ada sederetan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, hal ini akan menimbulkan kesan jenuh sehingga membosankan atau tidak menarik. Apabila ditampilkan dengan gambarnya saja, itu tidak mungkin karena

pesannya atau isinya tidak akan sampai. Jadi yang baik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan (Agusniatih & R., 2022).

Berdasarkan prosedur penyusunan LKPD, terdapat tiga persyaratan utama yang harus dipenuhi, yaitu syarat didaktik, konstruksi, dan teknis. Syarat didaktik berkaitan dengan kesesuaian LKPD terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pendekatan dan metode yang digunakan. LKPD harus mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif, kritis, dan mandiri sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Syarat konstruksi mencakup keterpaduan antar komponen LKPD, alur kegiatan yang logis dan sistematis, serta penggunaan kalimat yang mudah dipahami. LKPD harus disusun dengan struktur yang jelas, mulai dari tujuan, materi, petunjuk kerja, hingga evaluasi. Syarat teknis meliputi tampilan LKPD yang menarik, pemilihan jenis huruf yang terbaca jelas, ilustrasi yang mendukung, serta tata letak yang rapi. Ketiga syarat ini penting untuk memastikan bahwa LKPD tidak hanya efektif secara isi, tetapi juga menarik.

2.3 Problem Based Learning

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada permasalahan praktis untuk pijakan belajar atau peserta didik belajar melalui masalah. Model *Problem Based Learning* ini menuntut agar para peserta didik aktif, kreatif, berinisiatif, berinovasi, serta mempunyai motivasi dalam belajar (Khakim *et al.*, 2022). *Problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata untuk membelajarkan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Irawati, 2020).

Astuti (2020) juga mengungkapkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran membantu untuk menunjukkan dan memperjelas cara berpikir serta kekayaan dari struktur dan proses kognitif. *Problem Based Learning* mengoptimalkan tujuan, kebutuhan, motivasi yang mengarahkan suatu proses belajar yang merancang berbagai macam kognisi. Pendapat *Problem*

Based Learning dijelaskan juga oleh Sholihah (2023) bahwa *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa serta dapat digunakan untuk melatih berbagai keterampilan sosial yang diperlukan siswa. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap- tahap metode ilmiah.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa belajar melalui pengalaman memecahkan masalah nyata dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi masalah, mencari solusi, hingga mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

2.3.1 Karakteristik *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya satu sama lain sesuai dengan tujuan dan pendekatannya. Salah satu model yang memiliki ciri khas kuat adalah *Problem Based Learning*. Ciri utama dari model ini adalah dimunculkannya masalah nyata di awal pembelajaran, yang menjadi pemicu utama kegiatan belajar siswa. Masalah tersebut tidak hanya menjadi bahan diskusi, tetapi juga menjadi dasar peserta didik untuk mencari informasi, menganalisis, dan menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses penyelidikan dan berpikir kritis. Pembelajaran bersifat kolaboratif, kontekstual, dan menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, *Problem Based Learning* membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta keterampilan menyelesaikan masalah secara sistematis dan reflektif. Berikut karakteristik dari *Problem Based Learning*.

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa.

2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin, meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah-masalah yang diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
3. Penyelidikan autentik, peserta didik melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.
4. Menghasilkan produk dan memamerkannya, Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk tertentu dalam karya nyata. Produk tersebut bisa berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer.
5. Kolaborasi dan kerja sama, Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mendorong peserta didik untuk bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan. Kerja sama ini biasanya dilakukan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil agar setiap anggota dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dan diskusi. Melalui interaksi kelompok, peserta didik saling bertukar ide, pendapat, dan membangun pemahaman bersama terhadap materi yang dipelajari. Kolaborasi ini juga melatih keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kemampuan komunikasi antar individu. Dengan bekerja dalam kelompok, proses belajar menjadi lebih bermakna dan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar (Ali *et al.*, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajarannya berbasis pada masalah yang masalahnya autentik, pendidik bertindak sebagai fasilitator, dan dari pembelajaran tersebut peserta didik nantinya dapat menemukan sendiri cara untuk memecahkan masalah. Penerapan model *Problem Based Learning* mendukung terlaksananya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Tak kalah penting, pendekatan ini juga mampu menumbuhkan minat belajar sepanjang hayat, di mana siswa akan terus terdorong untuk belajar meskipun pendidikan formal telah selesai. Terakhir, dengan pendekatan yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam.

2.3.2 Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Berdasarkan karakteristik tersebut, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Penelitian ini mengadaptasi sintaks yang dikembangkan oleh Arends (Maya Indrawati & Bambang Irawan, 2021) yang disajikan dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Sintak *Problem Based Learning* Menurut Arends

Tahap	Perilaku Pendidik
Tahap 1 Orientasi peserta didik terhadap masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan menyusun tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, mengadakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai laporan, video, dan model, serta membantu membagikan pekerjaan mereka pada temannya.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses Pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses-proses yang mereka gunakan.

Adapun penjelasan dari sintaks model *problem based learning* tersebut adalah sebagai berikut:

1) Orientasi peserta didik kepada masalah

Pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran secara rinci untuk menumbuhkan sikap positif peserta didik dan mendeskripsikan apa yang akan dilakukan peserta didik. Pada tahap orientasi ini, pendidik menyajikan masalah untuk suatu materi pelajaran dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan dan menimbulkan misteri

sehingga membangkitkan minat dan keinginan peserta didik untuk menyelesaikan masalah.

2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan pengembangan keterampilan kolaborasi antar peserta didik dalam kegiatan penyelidikan, sehingga kegiatan penyelidikan perlu dilakukan secara bersama-sama, guru mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar kooperatif, membimbing peserta didik dalam penyelidikan dan tugas-tugas. Pembentukan kelompok didasarkan pada tujuan yang akan dicapai dan mengupayakan agar semua peserta didik aktif dalam sejumlah kegiatan penyelidikan.

3) Membimbing penyelidikan individual atau kelompok

Pendidik membantu peserta didik dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber. Peserta didik diberi pertanyaan yang dapat membuat mereka berpikir tentang suatu masalah dan jenis informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut. Peserta didik diajarkan untuk menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapinya, peserta didik juga perlu diajarkan apa dan bagaimana etika penyelidikan yang benar. pendidik mendorong pertukaran ide atau gagasan secara bebas dan menerima sepenuhnya gagasan-gagasan tersebut karena gagasan yang diungkapkan peserta didik.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Tahap penyelidikan dalam pembelajaran berbasis masalah diikuti dengan menyajikan hasil karya seperti laporan, poster, video, program komputer, dan sebagainya. Pada tahap ini, peserta didik mempresentasikan hasil pelaksanaan tugas atau hasil penyelesaian masalah dan menjelaskan alasan atas jawaban permasalahan mereka di depan kelas.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada tahap ini, pendidik membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri terhadap keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan. di samping itu, pendidik dapat memberikan soal-soal latihan yang harus dikerjakan peserta didik berkaitan

dengan materi yang sedang dipelajari seperti tugas mandiri yang bertujuan mengecek pemahaman peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Herman *et al.*, 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil simpulan bahwa Model *Problem Based Learning* terdiri atas lima sintaks utama yang saling berkaitan dalam membentuk proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Pertama, peserta didik diorientasikan pada suatu masalah untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mereka. Kedua, pendidik mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar kooperatif guna mendukung keterampilan kolaboratif dalam penyelidikan. Ketiga, pendidik membimbing penyelidikan baik secara individu maupun kelompok dengan mendorong penggunaan berbagai sumber informasi dan etika berpikir kritis. Keempat, peserta didik menyajikan hasil karya sebagai bentuk pemecahan masalah, yang dapat berupa laporan, presentasi, atau media lainnya. Kelima, pendidik bersama peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah serta hasil belajar untuk mengukur pemahaman dan refleksi atas pengalaman belajar yang telah dilakukan.

2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning* untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Peneliti merujuk pada kelebihan *Problem Based Learning* model ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi melalui pemecahan masalah yang kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu menghasilkan peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Selain itu, model ini juga melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama tim, dan kemampuan komunikasi yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di kehidupan nyata. Siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih holistik dan berpusat pada peserta didik. (Nilam *et al.*, 2023).

Adapun kelebihan dari *Problem Based Learning* untuk pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

- 1) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa
- 3) Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
- 4) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. PBM dapat mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru;
- 6) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 7) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir;
- 8) Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia (Yudia Permata Sari *et al.*, 2023 ; Irawati, 2020).

Selain itu terdapat kelemahan dari *Problem Based Learning* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah memerlukan waktu yang lebih lama, tidak cocok untuk semua materi, membutuhkan kesiapan guru, penilaian yang kompleks, serta keterbatasan sumber daya. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti akan menyempurnakan kelebihan dan meminimalis kelemahan yang ada pada model *Problem Based Learning* yang digunakan sebelumnya.

2.4 Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 5 Penelitian Relevan

No	Nama pengarang	Judul	Hasil penelitian
1	(Pramudiyanti <i>et al.</i> , 2023)	<i>Pbl-Based Student Worksheet To Improve Critical Thinking Ability In Science Learning In Elementary Schools</i>	Hasil uji coba lapangan diperoleh respons pendidik dengan rata-rata 86% ber kriteria 'sangat baik' dan respons peserta didik dengan rata-rata 85% ber kriteria 'sangat baik' dan 'sangat sesuai'. Selanjutnya, diperoleh skor <i>n-gain</i> sebesar 0,7 dengan kategori 'sedang'. Student worksheet ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik
2	(Sujarwo, 2021)	. Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Problem Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	Penggunaan LKPD berbasis <i>Problem Based Learning</i> sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.
3	(Sari <i>et al.</i> , 2022)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.
4	(Heldawati <i>et al.</i> , 2023)	Workshop Implementasi LKPD Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Pada Pendidik Sekolah Dasar	Kegiatan workshop ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam mengembangkan LKPD berbasis <i>Problem Based Learning</i> di tingkat sekolah dasar.
5	(Kholifah <i>et al.</i> , 2024)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Sd	Hasil analisis data kevalidan menunjukkan LKPD digital berbasis <i>discovery learning</i> sangat valid untuk digunakan.

Tabel 5 (Lanjutan)

No	Nama pengarang	Judul	Hasil penelitian
6	(Utaminingsih & Ismaya, n.d.)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Pada Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL yang dikembangkan telah tervalidasi yang dinyatakan sangat valid. LKPD berbasis PBL dikatakan praktis dan efektif, karena dalam uji kepraktisan terkait dengan pelaksanaan LKPD menunjukkan bahwa semua aspek pembelajaran berada pada kategori terlaksana sepenuhnya, guru memberikan respon positif terhadap LKPD yang digunakan
7	(Trisnawati et al., 2024)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan LKPD Elektronik untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Tema Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa SD Kelas V	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar afektif pada siklus I sebesar 81,82%, siklus II sebesar 84,82%, dan siklus III sebesar 88,39%. Hasil belajar psikomotor pada siklus I sebesar 80,66%, siklus II sebesar 84,24%, dan siklus III sebesar 89,11%. Adapun hasil belajar kognitif pada siklus I sebesar 69,64%, siklus II sebesar 80,35%, dan siklus III sebesar 92,86%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan LKPD elektronik dapat meningkatkan pembelajaran IPA
8	(Sujarwo, 2021)	I. Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Problem Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	Penggunaan LKPD berbasis <i>Problem Based Learning</i> sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar dan model pembelajaran ini juga sudah diuji adanya pengaruh oleh peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan.

Tabel 5 (Lanjutan)

No	Nama pengarang	Judul	Hasil penelitian
9	(Dwi Pangastuti Jurusan Pendidikan Sejarah, 2021)	Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Melatih Ketrampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMANS 1 Tarik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk melatih ketrampilan berpikir kritis dinyatakan layak dengan skor validasi 70,5. LKPD berbasis masalah cukup efektif dalam melatih ketrampilan berpikir kritis.
10	(Effendi <i>et al.</i> , 2021)	Pengembangan LKPD Matematika Berbasis <i>Problem Based Learning</i> di Sekolah Dasar	Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan materi LKPD berbasis PBL di Sekolah Dasar sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 92,17%, hasil validasi ahli desain sebesar 86,67%, hasil validasi ahli media sebesar 89,56% dan hasil tes kepada guru sebesar 92,13%.

Penelitian ini memiliki keterbaruan dibandingkan dengan sepuluh penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam konteks pengembangan atau implementasi LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL). Sebagian besar penelitian sebelumnya, seperti oleh Pramudiyanti et al. (2023), Sujarwo (2021), dan Dwi Pangastuti (2021), berfokus pada pengembangan atau validasi LKPD berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, atau hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu seperti IPA, Matematika, dan Sejarah. Demikian pula, penelitian oleh Trisnawati et al. (2024) mengangkat LKPD elektronik berbasis PBL, sedangkan Kholifah et al. (2024) mengembangkan LKPD digital berbasis Discovery Learning.

Beberapa penelitian lainnya, seperti oleh Heldawati et al. (2023), lebih menitikberatkan pada peningkatan kompetensi guru melalui workshop pengembangan LKPD berbasis PBL, dan bukan pada implementasi atau analisis kebutuhan secara langsung di lapangan. Sementara itu, Effendi et al. (2021) dan Utaminingsih & Ismaya (tanpa tahun) menekankan pada validitas dan kepraktisan LKPD berbasis PBL di sekolah dasar, namun belum mengaitkannya dengan

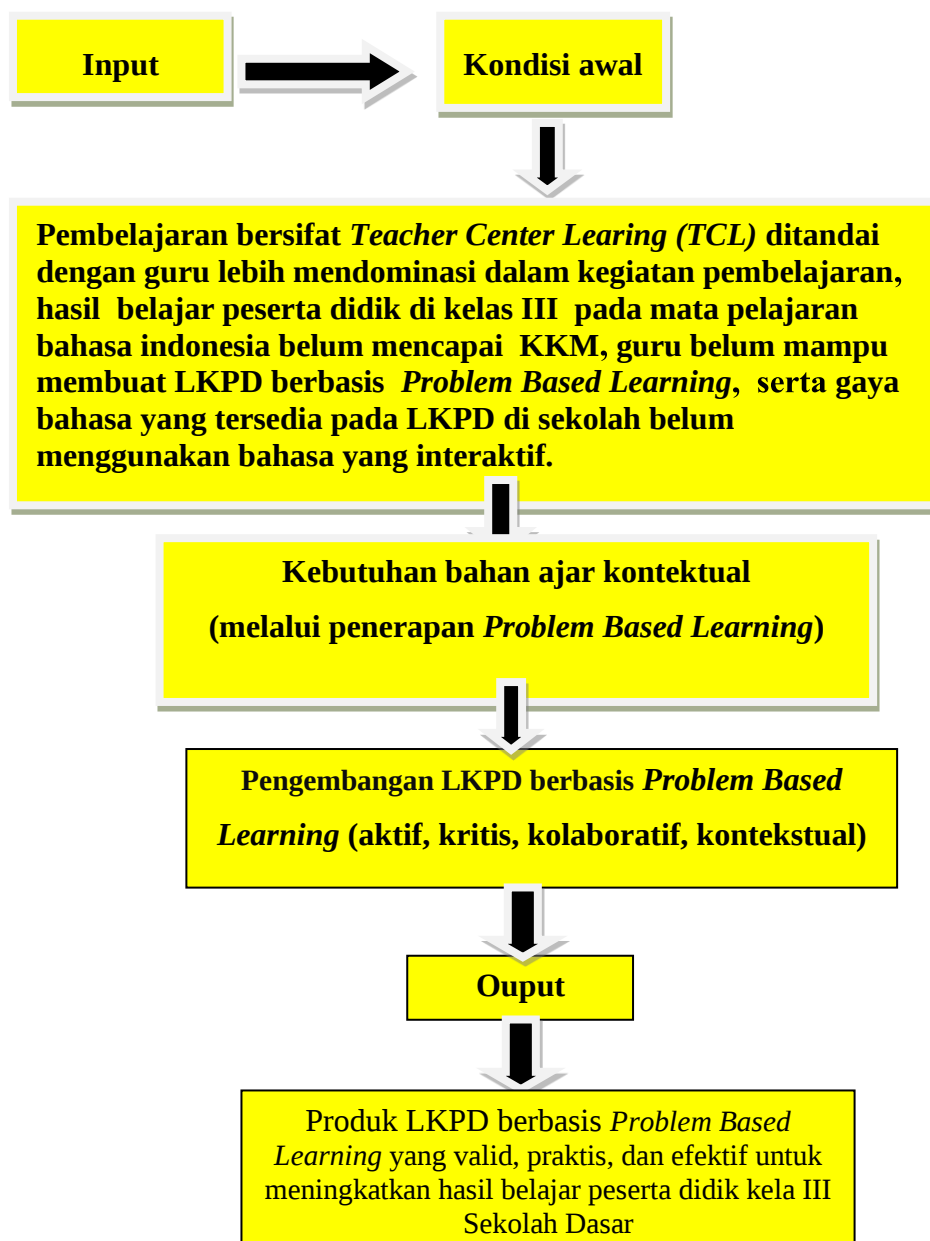
analisis kebutuhan guru berdasarkan data empirik yang dikumpulkan secara langsung dari guru-guru SD dalam jumlah tertentu. Berbeda dengan tersebut, penelitian ini tidak langsung mengembangkan LKPD, melainkan berangkat dari analisis kebutuhan guru terhadap penggunaan LKPD berbasis PBL di sekolah dasar dengan menggunakan data angket terhadap 24 guru Bahasa Indonesia di kelas III. Fokus penelitian ini adalah menggali tingkat pengetahuan, pemanfaatan, dan kendala guru dalam menerapkan LKPD berbasis PBL secara nyata di lapangan. Penelitian ini juga mengungkap adanya kesenjangan antara pemahaman guru terhadap PBL dan implementasi nyata dalam bentuk penyusunan LKPD, di mana hanya 8,3% guru yang pernah membuat LKPD berbasis PBL, meskipun 88,3% guru mengaku mengenal pendekatan tersebut.

Dengan demikian, keterbaruan penelitian ini terletak pada analisis kebutuhan guru secara langsung melalui data empirik berbasis angket, bukan hanya uji coba produk atau workshop, fokus pada pemetaan realitas penggunaan LKPD berbasis PBL di kelas rendah SD (kelas III), yang masih jarang diteliti, serta mengungkap adanya gap antara pemahaman dan praktik, yang belum secara eksplisit dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Keterbaruan ini memberikan kontribusi penting sebagai landasan awal untuk pengembangan LKPD berbasis PBL yang kontekstual, sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir penelitian ini berupa input, proses dan output. Adapun input sendiri didasari oleh permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan di Gugus Nusa Indah ditemukan beberapa hal yaitu pembelajaran pembelajaran bersifat *Teacher Center Learning (TCL)* ditandai dengan guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar peserta didik di kelas III pada mata pelajaran bahasa indonesia belum mencapai KKM, Guru belum mampu membuat LKPD berbasis *Problem Based Learning*, serta Gaya bahasa yang tersedia pada LKPD di sekolah belum menggunakan bahasa yang interaktif

Proses pada penelitian ini diantaranya melakukan tahapan *Defain, Design, Development, Dessimation*. kemudian Ouput pada peneliti yaitu terciptanya sebuah produk yang valid, praktis dan efektif berupa LKPD berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. Adapun kerangka berpikir peneliti dapat digambarkan pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 kerangka berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir penelitian diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

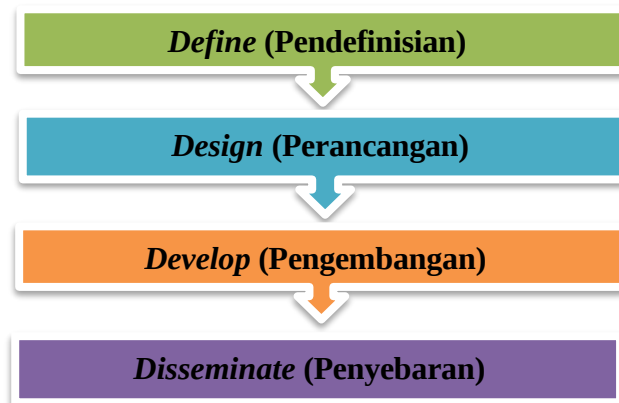
Hipotesis : Terwujudnya Produk LKPD Berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.1.1 Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan istilah *R&D (Research and Development)*, Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Andari & Lusiana, 2016) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).



Gambar 2 Alur model pengembangan 4D

Metode dan desain pengembangan model ini digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Produk dikembangkan berdasarkan analisa kebutuhan dan potensi yang ada ditempat penelitian. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi terhadap produk yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa produk tersebut layak digunakan dari segi isi/materi, tampilan, dan kebahasaan. Validasi dilakukan oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah proses validasi

dilakukan, hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan **revisi produk** agar kualitasnya meningkat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Revisi ini penting dilakukan sebelum produk diuji coba secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran.

3.1.2 Proses Pengembangan

1. Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian berguna untuk menemukan beberapa permasalahan serta kebutuhan peserta didik dalam belajar pendidikan Bahasa Indonesia, terutama tentang fungsi tanda baca dan huruf kapital. Berbagai informasi yang didapat dijadikan pedoman oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk (Pramudiyanti *et al.*, 2023).

a. Analisis kurikulum

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan LKPD. Pada tahap ini dimunculkan fakta- fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan yang sesuai untuk LKPD berbasis *Problem Based Learnig*.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik, dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu.

Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, penulis dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam LKPD.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal) (Bahosin Sihombing *et al.*, 2024). Adapun penjelasan perancangan (*design*) sebagai berikut.

a. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa karakteristik peserta didik. Penyusunan instrumen tes berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik dengan diawali menyusun kisi- kisi soal, naskah soal *pretest* dan *posttest*. Hasil *posttest* belajar dijadikan sebagai indikator meningkatnya hasil belajar. Instrumen tes ini sebelum digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media secara garis besar dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* dalam mengembangkan bahan ajar berupa LKPD.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*). Kegiatan ini mencakup penyusunan alat evaluasi yang digunakan dalam bahan ajar, berupa angket validasi ahli dan angket respon peserta didik untuk menentukan kevalidan dari bahan ajar LKPD yang akan dikembangkan oleh peneliti.

3. Development (pengembangan)

Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan) (Rafida *et al.*, 2022).

a. Penilaian Ahli

Tahap penilaian ahli padadaa tahapan ini dilakukan kegiatan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran LKPD sudah valid dan sesuai atau belum. Kegiatan validasi desain dilakukan dengan meminta beberapa dosen yang ahli di bidang media, materi dan bahasa pembelajaran untuk menilai dan memberikan saran serta evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada waktu LKPD adalah sebagai berikut.

- 1) Meminta pertimbangan ahli tentang kelayakan LKPD yang telah direalisasikan. Untuk kegiatan ini, diperlukan instrumen berupa lembar validasi dan media pembelajaran yang diserahkan kepada validator. Lembar validasi tersebut mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Validator yang dilibatkan merupakan ahli di bidang pendidikan, materi ajar, dan pengembangan perangkat pembelajaran. Hasil dari validasi ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan LKPD sebelum digunakan dalam uji coba terbatas.
- 2) Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator. Jika hasil analisis menunjukkan: Valid tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah uji coba lapangan. Valid dengan sedikit revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah

merevisi terlebih dahulu kemudian langsung uji coba lapangan. Apabila ditemukan Tidak valid, maka dilakukan revisi sehingga diperoleh prototype baru, kemudian kembali pada kegiatan meminta pertimbangan ahli.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba produk (*Developmental Testing*) digunakan instrumen berupa angket respon guru dan peserta didik, pada kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*).

1) Uji coba kelompok kecil (*small group*)

Uji coba kelompok kecil (*small group*), yaitu uji coba kelompok yang jumlahnya terbatas. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di kelas III C SDIT Harapan Bangsa. Hasil uji coba kelompok kecil kemudian direvisi. Tujuan dari revisi evaluasi kelompok kecil adalah menganalisis pendapat peserta didik tentang desain pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang digunakan dalam uji coba, setelah di uji cobakan pada kelompok kecil selanjutnya adalah melakukan tahap uji coba lapangan.

2) Uji coba lapangan (*field test*)

Tujuan utama dari uji coba lapangan adalah untuk menentukan perubahan pembelajaran yang dibuat setelah evaluasi kelompok kecil sudah efektif. Uji coba lapangan ini dilakukan pada peserta didik kelas III di SDIT Harapan Bangsa, SDIT Rasyid Sedayu, dan SDN 01 Merak Batin. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Prosedur pelaksanaan uji lapangan tidak jauh berbeda dengan prosedur pelaksanaan evaluasi kelompok kecil. Desain penelitian yang digunakan dalam uji coba produk lapangan dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, setelah diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Subjek yang dilibatkan kemudian dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan desain eksperimen yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan

menggunakan LKPD yang telah dikembangkan, dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Desain eksperimen ini dapat digambarkan dalam tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6 Desain Eksperimen

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X (Menggunakan LKPD)	O2
Kontrol	O3	-(Menggunakan konvensional)	O4

Keterangan:

O1 = *Pretest* Kelompok Eksperimen

O2 = *Posttest* Kelompok Eksperimen

X = Perlakuan/penggunaan LKPD

- = Menggunakan media konvensional

O3 = *Pretest* Kelompok Kontrol

O4 = *Posttest* Kelompok Kontrol

Dengan menggunakan desain eksperimen ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

4. Dissemination (penyebaran)

Tahap Dissemination pada penelitian pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* bertujuan untuk menyebarluaskan hasil penelitian agar dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak pengguna. Dalam konteks ini, LKPD berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahapan ini dilakukan dengan uji produk secara empiris menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest control group design* (Bahosin Sihombing *et al.*, 2024), yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil dari

tahap ini digunakan untuk menilai efektivitas produk secara lebih luas, serta sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan sebelum LKPD diimplementasikan secara massal. Disseminasi juga dapat mencakup publikasi hasil penelitian, pelatihan guru, maupun penyebaran melalui media digital agar hasil pengembangan dapat diakses secara luas dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar (SD), baik dari sekolah negeri maupun swasta, yang berada di wilayah Kecamatan Natar dan tergabung dalam Gugus Nusa Indah. Pemilihan populasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif terhadap efektivitas penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD. Berikut Data Populasi peserta didik yang ada di Gugus Nusa Indah.

Tabel 7 Daftar Nama Sekolah Se-Gugus Nusa Indah Natar

Nama sekolah	Populasi Peserta didik di kelas III		
	III A	III B	III C
SDIT Harapan Bangsa	20 Peserta didik	20 Peserta didik	20 Peserta didik
SDS 1 Swadipa Natar	27 Peserta didik	27 Peserta didik	26 Peserta didik
SDN Bumi Sari	20 Peserta didik	20 Peserta didik	20 Peserta didik
SDN 2 Candimas	23 Peserta didik	22 Peserta didik	22 Peserta didik
SDN 1 Merak Batin	20 Peserta didik	20 Peserta didik	20 Peserta didik
SDIT Rasyid Sedayu	20 Peserta didik	20 Peserta didik	20 Peserta didik
SDIT Al Banna	28 Peserta didik	27 Peserta didik	25 Peserta didik

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian representatif dari populasi yakni sebagian peserta didik kelas III di Sekolah Dasar yang tergabung dalam Gugus Nusa Indah, Kecamatan Natar. Untuk memperoleh sampel yang dapat mencerminkan

karakteristik populasi secara adil dan objektif, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* atau pengambilan sampel secara acak (Hilyati *et al.*, 2023). Dengan menggunakan *cluster random sampling*, diharapkan tidak terjadi bias dalam pemilihan sampel, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi populasi secara representatif. Teknik ini sangat sesuai untuk penelitian eksperimen, terutama dalam membandingkan efektivitas penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun sampel yang terpilih secara acak adalah di sajikan dalam tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8 Daftar Nama Sekolah yang terpilih secara *Cluster Random Sampling*

Nama Sekolah	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
SDIT Harapan Bangsa	III B (20 anak)	III A (20 anak)
SDN 1 Merak Batin	III B (20 anak)	III C (20 anak)
SDIT Rasyid Sedayu	III A (20 anak)	III C (20 Anak)
Jumlah	60 anak	60 anak

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan guna menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Pada penelitian bentuk tes berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan bentuk soal esay (Simamora *et al.*, 2024).

2. Teknik Nontes

- a. Dokumentasi, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder berupa foto penelitian kegiatan penelitian yang mencakup proses pengembangan, pelaksanaan uji coba produk, dan aktivitas pembelajaran

peserta didik. Selain foto, dokumentasi juga dapat berupa catatan lapangan, hasil observasi, dokumen administrasi, maupun lembar kerja yang digunakan selama penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mendukung data utama dan memberikan gambaran visual serta bukti autentik dari proses pelaksanaan penelitian.

- b. Angket, pengumpulan data awal pada penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan. Instrumen lembar angket juga digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penilaian rancangan LKPD yang dibuat yang ditujukan pada ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa, Guru dan Siswa (Megalia *et al.*, 2024).

3.4 Uji Prasyarat Instrumen

3.4.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal, pada uji ini digunakan rumus korelasi *Product Moment* (Nurhidaya *et al.*, 2022) dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Jumlah soal yang diuji sebanyak 10 soal, kemudian Analisis validitas butir soal menggunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut.

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

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Validasi instrumen dengan kriteria pengujian r hitung $> r$ tabel dengan $\alpha = 0,05$ Adapun untuk Kriteria Validitas pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9 Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah (SR)
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah (R)
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang (Sd)
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi (T)
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi (ST)

3.4.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas ini menunjukkan tingkat keajegan suatu alat ukur, yang penting untuk memastikan bahwa hasil pengukuran dapat dipercaya, untuk mengukur tingkat keajegan butir soal maka digunakan rumus *Alpha Cronbach* (Ono, 2020). Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \alpha_1^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir soal

$\sum \alpha_1^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap

α_1^2 = varians skor total

Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan dengan indeks reliabilitas pada tabel 10.

Tabel 10 Indeks Reliabilitas

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

3.4.3 Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden (Magdalena *et al.*, 2021). Rumus perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda

B_A = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas

B_B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah

J_A = Banyak peserta didik pada kelompok atas

J_B = Banyak peserta didik pada kelompok bawah

Adapun kriteria daya pembeda soal ditentukan pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11 Indeks Daya Beda

No	Indeks daya beda	Reliabilitas
1	0,00 – 0,19	Kurang Baik
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

3.4.4 Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran suatu soal adalah peluang untuk dapat menjawab benar soal tersebut pada tingkat kemampuan tertentu yang bisa dinyatakan dengan indeks. Indeks kesukaran ini biasanya dinyatakan dalam rentang 0 sampai 1, semakin tinggi nilai indeks, semakin mudah soal tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai indeks, maka soal tersebut dianggap semakin sukar. Indeks kesukaran dapat dihitung dengan membandingkan jumlah peserta didik yang menjawab benar

dengan jumlah seluruh peserta didik yang mengerjakan soal. Informasi mengenai tingkat kesukaran penting untuk mengevaluasi kualitas soal dan menyesuaikannya dengan kemampuan rata-rata peserta didik. Kriteria Indeks tingkat kesukaran soal terdapat pada tabel 12.

Tabel 12 Indeks Tingkat Kesukaran Soal

No	Rentang TK	Kategori
1	0,00-0,19	Sangat sukar
2	0,20-0,39	Sukar
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,60-0,79	Mudah
5	0,80-1,00	Sangat mudah

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Teknik Analisis Data Kevalidan

1. Analisis Ahli

Analisis Ahli dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (Untari *et al.*, 2023). Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan pada instrumen}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$$

Penafsiran skor hasil penelitian uji kevalidan memiliki kategori yang dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13 Tingkat Persentasi Aspek

Tingkat Persentasi Aspek	Kriteria
82% – 100%	Sangat valid
63% - 81%	valid
44% - 62%	Kurang valid
0% - 43%	Tidak valid

Adapun Kisi-kisi angket dari analisis Ahli sebagai berikut.

Tabel 14 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah item soal
1	Kurikulum	5
2	Kelayakan Isi	10

Tabel 15 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Jumlah item soal
1	Kelayakan tampilan media	6
2	aksebilitas	4

Tabel 16 Kisi-Kisi Angket Ahli bahasa

No	Aspek	Jumlah item soal
1	Kebahasaan	10

3.6 Teknik Analisis Data Kepraktisan

3.6.1 Analisis Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan data hasil analisis yang dilakukan secara kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam kejadian dan fenomena hasil penelitian yang dilakukan.

3.6.2 Analisis Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan produk dilakukan pendidik Bahasa Indonesia SD dan peserta didik di Gugus nusa indah yaitu pendidik kelas III dengan menggunakan instrumen angket kepraktisan produk (Susanto *et al.*, 2018 ; Harefa *et al.*, 2022). Tujuan analisis ini untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan dilihat dari kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Analisis ini juga menilai sejauh mana media dapat diterapkan tanpa memerlukan bantuan yang kompleks. Dengan demikian, produk yang praktis diharapkan dapat mendukung efektivitas pembelajaran secara optimal. Hasil penilaian dilakukan dengan analisis deskriptif persentase dengan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Skor

n = Jumlah skor aspek yang di dapat

N= Jumlah skor di dapat.

Tabel 17 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Tingkat Persentase Aspek	Kriteria
82% - 100%	Sangat Praktis
63% - 81%	Praktis
44% - 62%	Kurang Praktis
0% - 43%	Tidak Praktis

3.7 Teknik Analisis Data Keefektifan

Data hasil uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan secara semi sumatif evaluasi, hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan mengenai apakah prototipe memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Rangkaian uji keefektifan ini meliputi data hasil uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan secara semi sumatif evaluasi, hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan mengenai apakah prototipe memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Rangkaian uji keefektifan ini meliputi

- 1) **Uji *N-Gain***, rumus *N-Gain* juga digunakan untuk mengetahui peningkatan masing-masing peserta didik pada pelaksanaan uji coba skala besar maupun skala kecil. Rumus *N-Gain* adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{100 - \text{Skor Pretest}}$$

Berdasarkan rumus tersebut akan didapatkan nilai *N-Gain* dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 18 Kriteria *N-Gain*

Besarnya <i>N-Gain</i>	Kategori
$N-Gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Sangat Rendah

- 2) **Uji normalitas**, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Analisis uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan *Uji Lilliefors*. Hipotesis uji normalitas dalam penelitian ini mengacu pada kriteria apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal namun apabila nilai $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Puspita & Dewi, 2021).
- 3) **Uji Homogenitas**, Uji homogenitas variansi dilakukan terhadap untuk membuktikan apakah kedua kelompok sampel memiliki variansi yang sama (homogen). Analisis uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Jika Sig. $\geq (0,05)$ maka data Homogen, jika Sig. $< (0,05)$ maka data tidak Homogen (Marwinda & Danardono, 2024).
- 4) **Uji Independent Sample T-test**, Uji ini digunakan untuk mengetahui pencapaian rata-rata *N-Gain* hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol atau sebaliknya, dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas, jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Uji hipotesis *Independent Sample T-test* dilakukan jika data berdistribusi normal. Perbedaan ajar biasa di pakai dapat di formulasikan sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : rata-rata *N-Gain* hasil belajar kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan nilai rata-rata *N-Gain* hasil belajar di kelas kontrol

H_1 : rata rata *N-Gain* hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata *N-Gain* hasil belajar kelas kontrol.

5) Penilaian Hasil Tes Hasil belajar, penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dapat menggunakan rumus persamaan berikut.

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan yang dikerjakan}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$$

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi penilaian berikut.

Tabel 19 Klasifikasi penilaian hasil belajar

Tingkat Persentase Aspek	Kriteria
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Cukup
21-40	Rendah
0-20	Rendah sekali

V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul ”Pengembangan LKPD Berbasis *problem based learning* untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik pada mata pelajaran bahasa indonesia Kelas III Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa:

1. LKPD berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media, dan bahasa. Produk ini layak digunakan sebagai bahan ajar di kelas III Sekolah Dasar.
2. LKPD berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket dari peserta didik dan guru, menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.
3. LKPD berbasis *Problem Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelas yang menggunakan LKPD berbasis PBL menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakannya.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini mengembangkan sebuah bahan ajar LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dan menemukan kebaruan dari penelitian ini. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan melakukan penelitian dengan materi yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar

2. Diharapkan pendidik untuk terus bersemangat dalam proses pembelajaran dengan melakukan upaya-upaya yang mendukung proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang inovatif dan menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.
3. Peserta didik hendaknya mempersiapkan bahan untuk belajar seperti alat tulis dan lain-lain dengan lengkap. Selain itu peserta didik hendaknya meningkatkan konsentrasi dan motivasi dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan oleh pendidik perlu dicerna dan dipahami. Peserta didik juga perlu membiasakan diri pada kegiatan pembelajaran yang sesuai di abad 21 agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & R., S. M. 2022. Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6: 6502–6512.
- Ahmad, T. 2019. Teacher Interaction, Emotional, Teaching And Learning Process. *El-Ghiroh*, XVI 01 : 1–13.
- akhmad, R. 2017. Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, 27: 1–12.
- Ali, D., Nurhanurawati, N., & Noer, S. H. 2022. Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2: 829.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4760>
- Andari, T., & Lusiana, R. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Tugas Terstruktur Pada Mata Kuliah Struktur Aljabar I. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1: 66. <https://doi.org/10.25273/jems.v2i1.193>
- Ariyani, B., & Kristin, F. 2021. Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3: 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Astuti, N. P. F., Putra, M., & Wiarta, I. W. 2019. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2: 172–180.
- Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. 2024. Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1: 11–19.
<https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Biologi, P., Matematika, F., Alam, P., Surabaya, U. N. 2025. *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Sistem Respirasi Manusia Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi Smas Hang Tuah 1 Surabaya* .2: 326–337.

- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. 2024. Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4: 1. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Danial, M., & Sanusi, W. 2020. Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615–619. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/11888/7003>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. 2022. Pengembangan materi pembelajaran bahasa indonesia. In *Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar*.
- Duengo, S., Latjompoh, M., & Ibrahim, M. 2020. Validitas Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Pembelajaran Smart Pada Sistem Pencernaan Manusia Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Siswa. *Jambura Edu Biosfer Journal*, 2: 65–72.
- Dwi Agustina, R. A., Harjanto, A., & Elvadola, C. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan West Science*, 7: 422–432. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.501>
- Pangastuti W. 2021. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning Untuk Melatih Ketrampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Di Sman 1 Tarik. *Journal Pendidikan Sejarah*, 10: 2.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. 2021. Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2: 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Esterlina, D., Rusminto, N. E., & Agustina, E. S. 2019. Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Materi Teks Drama di SMP. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2 :1–7.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2; 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. 2017. Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Development of Picture Media Based on Local Potency for Learning Materials Biodiversity in. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2: 14–28.

- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. 2022. Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 2: 218–229. <https://doi.org/10.21831/jep.v18i2.41224>
- Harefa, T., Wan, R., & Waruwu, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Berbasis Cooperative Learning pada Materi Menulis Naskah Drama. *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1: 33–46. <https://doi.org/10.56207/ta'ehao.v1i1.xx>
- Heldawati, H., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. 2023. Perancangan Pelatihan Book Digital Emaze Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Untuk Guru Abad 21 di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2: 296. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6438>
- Herman, D. F., Hanum, W. N., Prastiwi, N. Z., & Wahyuni, S. (2023). Integrasi Problem Based Learning Dengan STEM Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023.16 : 153–158.
- Hilyati, I., Hakim, L., & Yulaini, E. 2023. Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Negeri 232 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2023. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/Jurdip>
- Irawati, I. 2020. Application of The Problem Based Learning (PBL) Learning Model Improves Students' Cooperation Attitude. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3: 2212. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Island, F., Islands, G., Fuke, Y., Iwasaki, T., Sasazuka, M., & Yamamoto, Y. 2021. 福家悠介 1 ・ 岩崎朝生 2 ・ 笹塚 諒 3 ・ 山本佑治 4. 71.1; 63–71.
- Kahar, M. I., Cika, H., Nur Afni, & Wahyuningsih. 2021. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1: 58–78. <https://doi.org/10.24239/moderasi.vol2.iss1.40>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2: 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>

- Kholifah, N., Yulianti, D., Firdaus, R., & Rohman, F. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 4: 3063. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i4.3614>
- Kholifahtus, Y. F., & Wardoyo, A. A. 2021. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) tepa*. V (November).
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. 2021. Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2: 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Malikha, D. R. 2018. PBL (Problem Based Learning) Learning Strategy as One of the Learning Methods with Global Character and Insight. *National Seminar on Education and Citizenship IV*, 88–89. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SEMNASPPKN/article/view/162> di akses pada 21 juni 2025
- Marwinda, T. D. N., & Danardono, D. 2024. Perbandingan Iuran Normal Pensiun Metode Entry Age Normal dan Projected Unit Credit dengan Suku Bunga CIR (Cox Ingersoll Ross). *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 2: 133–138. <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Marzuki, M., & Silvia, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas XI IPS 1 di SMA Sinar Kasih Sintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7: 20643–20651. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9543>
- Mashudi, I. 2023. *KARAKTERISTIK AFEKTIF*. Gorontalo ; UNsi
- Maulidah, S., Setyowati, R. N., & Ikhsan, T. 2023. *Upaya Meningkatkan Keberanian Peserta Didik dalam Mengemukakan Pendapat melalui Debate Parlementary di Kelas X- G SMA Negeri 1 Sukodadi*. 7: 9846–9854.
- Maya Indrawati, D., & Bambang Irawan, E. 2021. Pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep matriks siswa kelas X SMKN 2 Singosari. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 11: 893–899. <https://doi.org/10.17977/um067v1i11p893-899>
- Megalia, D., Chairunnisya, F., & Meilanda, I. 2024. *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sd Negeri 78 Palembang Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Sriwijaya Sekolah Dasar Negeri 78 Palembang* 3: 440–448.

- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. 2022. Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01: 1–17.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. 2021. Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 1: 23–33.
<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mursyidah, N. 2023. *Arah Baru Pembelajaran Pada Mahasiswa Di Era Society 5 . 0 A New Direction Of Learning For University Students In The Era Of Society 5 . 0*. 1: 5–11.
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 2: 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nazuwa, Laili, & Intan, Saputri. 2024. Pengembangan LKPD Berbasis Whole Language Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Di SD Al Alawi Langkat. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 267–278.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.823>
- Nilam, N., Fitri, R., & Selaras, G. H. 2023. Meta-analisis Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(2), 69.
<https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i2.65774>
- Niyarci, N. 2022. Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55.
<https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Nurhidaya, Adnan, & Muis. 2022. Uji Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi Evolusi Kelas XII SMA. *Biodik*, 09(February), 104–109.
- Nurlayali, H., & Sohiah, S. 2020. *Teori hasil belajar pada siswa sdit cendikia*. 2: 55–60.
- Nurrita, T. 2018. *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Ono, S. 2020. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

- Pamungkas, M. I. T. 2024. Perubahan Struktur Sosial Masyarakat Petani Di Kelurahan Mancasan Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 159–172. <https://doi.org/10.33506/jn.v10i1.3374>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6, 903–913.
- Pramudiyanti, P., Pratiwi, W. O., Armansyah, A., Rohman, F., Putri, I. Y., & Ariani, D. 2023. PBL-Based Student Worksheet to Improve Critical Thinking Ability in Science Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 6(1), 109–124. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v6i1.17187>
- Pranata, D. P., Frima, A., & Egok, A. S. 2021. Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2284–2301. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1183>
- Purwaningsih, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. 2021. Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. 2022. Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.30307>
- Raharjo, R. 2020. Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 sampai dengan Merdeka Belajar 2020. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44901>
- Rahayu, L. S., Sony, I., & Anggoro, S. 2019. Materi Volume Bangun Ruang Tak Beraturan Menggunakan Model Project Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 243–256.
- Rahman, F. A., Jaelani, J., & Suharyat, Y. 2024. Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Disrupsi Teknologi Informasi. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 61–70. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.1851>

- Raya, N. P., Yase, I. M. D., Basuki, B., & Savitri, S. 2020. Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Sirkulasi Di Sma. *Jurnal of Biological Science and Education*, 1(1), 10–15.
- Relia, L. 2012. Keterkaitan antara Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika dengan Model Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Produktif (KIP). *PRISMA(Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 97–103.
- Sabaruddin, S. 2022. Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Saputra, N. W., Wibawa, A. P., Pujiyanto, U., & Anugrah, P. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Data Mining Menggunakan Four-D Model dalam Kerangka Kerja CDIO. *Belantika Pendidikan*, 3(2), 48–58. <https://doi.org/10.47213/bp.v3i2.92>
- Sari, Y., Asnawati, R., & Perdana, R. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 238–250. <https://doi.org/10.23960/e3j/v5i2.238-250>
- Sholihah, A., Syahmani, S., & Suyidno, S. 2023. The Effectiveness of STEM Integrated Problem-Based Learning in Enhancing Student Science Literacy on Temperature and Heat Materials. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jipf.v7i1.5639>
- Simamora, A. A., Matematika, F., Alam, P., & Surabaya, U. N. 2024. *Pengembangan E-Lkpd Interaktif Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X Sma Pada Materi Virus* 13(2), 339–355.
- Suhendar. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Tema 2 Subtema 3 Pada Muatan IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Fkip Universitas Jambi*, 1(1), 1–22. <https://repository.unja.ac.id/4426/>
- 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, 123–130. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i4.320>
- Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. 2022. Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Matematika pada Website Liveworksheets di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4025–4035. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2844>
- Susanto, A., Indonesia, B., & Indonesia, P. B. 2018. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Bahasa Indonesia*, 5–24.

- Suwahru, A., Bahri, A., & A. Mu'nisa, A. M. 2019. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Biology Teaching and Learning*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.35580/btl.v1i1.7528>
- Trisnawati, T., Salimi, M., & Wahyudi, W. 2024. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan LKPD Elektronik untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Tema Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa SD Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75411>
- Tubagus, M., Suhaimi, Ichsan, Rahman, A., & Santosa, T. A. 2023. Effect Size of STEM-Based Problem Based Learning Model on Problem Solving Ability in Students. *Jurnal Edumaspul*, 7(1), 1519–1530.
- Untari, E., Hidayati, P., & Nashikhah, M. 2023. Analisis Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Online Tata Busana*, 12(3), 13–20.
- Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (n.d.). *Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus 2,3) Dosen Pascasarjana Universitas Muria Kudus*.
- Virmayanti, K. N., Suastra, W. I., & Suma, Ketut, I. 2023. Inovasi dan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Urnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 515–527.
- Yudia Permata Sari, Nurhaedah, & Hamkah, M. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 06 Sungai Limau. *Pinisi Journal PGSD*, 3(1), 405–412. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/30137/21766>