

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Reza Gazali Rahman¹, Siti Rohana Hariana Intiana², Setiani Novitasari³,
Hari Witono⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Mataram
rezaghazali16@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop student worksheets based on problem based learning in Indonesian language learning for elementary school students that are valid, practical and effective. This study is research and development (R&D) using the 4D model (define, design, develop, and disseminate). The definition stage consists of initial analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and learning objective analysis. The design stage consists of preparing tests, selecting media, selecting formats, and initial design. The development stage consists of expert validation, revision, and limited testing. The deployment stage in this research was not used. Data collection techniques used are tests and questionnaires. The data analysis technique is the analysis of validity, practicality, and effectiveness. Product validity was assessed by two validators with Likert scale analysis. Practicality is determined from the results of teacher and student response questionnaires, and effectiveness is obtained from limited trials to assess N-Gain. The results of the data analysis show that the developed student worksheets: (1) Valid, with an average value of 76.47%, (2) Practically, the average percentage of teacher and student response questionnaires is 77.43%, and (3) Effectively, the average test score before implementing the PBL model was 11.33 and after implementation it was 88.33 then the N-gain test was carried out and an increase of 0.87 was obtained. So it can be concluded that the development of student worksheets based on problem based learning in Indonesian language learning is valid, practical and effective for improving students' abilities.

Keywords: Student Worksheets, Problem Based Learning, Indonesian Language Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model 4D (*define, design, develop, and disseminate*). Tahap pendefinisian terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal. Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Tahap penyebaran pada penilitan ini tidak digunakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas produk dinilai oleh dua validator dengan analisis skala likert. Kepraktisan ditentukan

dari hasil angket respon guru dan siswa, serta efektivitas diperoleh dari uji coba terbatas untuk menilai N-Gain. Hasil analisis data menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan: (1) Valid, dengan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 76,47%, (2) Praktis, persentase rata-rata angket respon guru dan siswa sebesar 77,43%, dan (3) Efektif, nilai rata-rata tes sebelum implementasi model PBL didapatkan sebesar 11,33 dan setelah implementasi sebesar 88,33 kemudian dilakukan uji N-gain dan didapatkan peningkatan sebesar 0.87. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *Problem Based Learning* (PBL), Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Menurut Fauziah et al (2020), pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bentuk pengajaran yang mengajarkan peserta didik mengenal identitas diri sebagai mana tertuang dalam naskah sumpah pemuda butir 3 yang menjelaskan bahwa bahasa pemersatu bangsa yaitu bahasa Indonesia.

Tugas pendidik yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi peserta didik (Ali, 2020). Untuk mencapainya pendidik dapat menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung proses terjadinya perubahan tingkah laku

pada peserta didik. Selain itu, pendidik juga harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan mudah memahami materi yang akan diajarkan.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan kumpulan lembaran yang berisi ringkasan materi, petunjuk serta langkah-langkah kegiatan dari suatu tugas atau kegiatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai (Sripatmi et al., 2021: 30). Keuntungan penggunaan LKPD yaitu dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan bagi peserta didik akan belajar mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis. Penyusunan LKPD dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar

mengajar serta mengubah kondisi belajar dari *teacher centered* menjadi *student centered* (Rosliana, 2019).

Umumnya pendidik hanya menggunakan referensi berupa buku dan materi ajar yang diberikan oleh pemerintah sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan pasif (Baidowi et al., 2022). Hal tersebut sejalan dengan Pansa et al (2017) yang mengatakan bahwa, kebanyakan pendidik hanya berpijak pada buku yang diberikan sekolah sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan pasif. Oleh karena itu, LKPD yang didesain dengan menyajikan proses pembelajaran yang dapat melatih kemampuan peserta didik dirasa perlu untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran. Agar LKPD yang dibuat dapat mengaktifkan peserta didik, maka salah satu caranya dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran aktif yang sesuai dengan kurikulum 2013. Salah satu model pembelajaran aktif pada kurikulum 2013 yaitu model *problem based learning* (PBL).

Model *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan permasalahan

pada dunia nyata sebagai media pembelajaran yang diawali dari suatu permasalahan yang digunakan sebagai sarana untuk investigasi peserta didik (Islamiah et al, 2018). Menurut Muchrib (2018), salah satu kelebihan model PBL yaitu dapat melatih kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan minat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini membuat peserta didik dapat belajar mandiri dari permasalahan yang diberikan. Masalah yang dirancang dapat membangun kembali pemahaman peserta didik atas pengetahuan yang telah didapat sebelumnya.

Informasi yang didapatkan dari salah satu pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satu sekolah dasar di kabupaten Lombok Timur bahwa model PBL belum pernah diterapkan. Model pembelajaran yang digunakan pendidik masih menggunakan model konvensional. LKPD sudah jarang digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD yang dibuat pendidik tidak menggunakan model pembelajaran. Selain itu, pendidik mengatakan bahwa karakteristik peserta didik yaitu kurangnya rasa ingin tahun terhadap

suatu hal yang membutuhkan pemikiran sehingga kemampuan peserta didik kurang dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian juga telah meneliti pengembangan media pembelajaran di SD. Efendi et al (2021) mengembangkan media LKPD berbasis PBL dalam pembelajaran matematika. Aini et al (2019) juga telah mengembangkan LKPD berbasis PBL dalam mata pelajaran IPA.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan pembelajaran untuk membuat aktif peserta didik khususnya pada bidang Bahasa Indonesia. Namun penelitian ini akan fokus pada pengembangan media dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk peserta didik SD dengan mengimplementasikan Kurikulum 2013 (salah satu kurikulum yang berlaku di Indonesia) yang belum banyak dilakukan oleh peneliti lain. Studi sebelumnya mengungkapkan perlunya bahan ajar Bahasa Indonesia bagi siswa SD yang ditujukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Setelah mempertimbangkan tuntutan pendidik dan penelitian sebelumnya, penelitian

ini mencoba menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis masalah untuk siswa sekolah dasar guna meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Hasil akhir yang diperoleh berupa media pembelajaran berbasis masalah untuk SD. Proses yang digunakan untuk membuat produk akhir didasarkan pada model pengembangan 4D, yang memiliki empat tahapan yaitu pendahuluan (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Define*

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk

mengembangkan media pembelajaran. Ada lima tahap yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal dilakukan dengan cara mencari informasi melalui pendidik dan peserta didik. Analisis awal dilakukan untuk menjelaskan mengapa pengembangan media diperlukan. Berdasarkan informasi yang didapatkan, peserta didik di kelas didorong untuk belajar Bahasa Indonesia. Namun, tidak banyak media yang tersedia untuk mencapai tujuan ini. Akibatnya, pendidik ingin dapat mengembangkan media untuk membantu mengaktifkan peserta didik.

Tahap analisis peserta didik digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan digunakan dalam uji coba lapangan. Uji coba akan berlangsung di kelas III yang terdiri dari 30 peserta didik. Menurut informasi yang didapatkan melalui pendidik, diketahui bahwa kurangnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu hal yang membutuhkan pemikiran sehingga kemampuan peserta didik kurang dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap analisis tugas peserta didik memahami materi yang akan disajikan pada produk yang disusun berdasarkan fase-fase dalam penerapan model PBL.

Tahap selanjutnya yaitu analisis konsep yang digunakan untuk mencapai tujuan utama dari media yang dibuat, seperti materi pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Materi yang digunakan yaitu ciri-ciri makhluk hidup dengan mempertimbangkan kesesuaian topik dengan model pembelajaran berbasis masalah.

Analisis terakhir adalah analisis tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, salah satu tujuan khusus media adalah peserta didik dapat menganalisis masalah kontekstual yang berkaitan dengan ciri-ciri makhluk hidup, peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi tersebut.

2. Tahap *Design*

Tahap ini bertujuan untuk merancang draf awal media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun draf yang dihasilkan yaitu:

a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikembangkan memuat langkah langkah maupun petunjuk dalam mengerjakan tugas atau masalah. LKPD model pembelajaran berbasis masalah disusun mengacu pada tujuan pembelajaran sehingga didalam LKPD memuat langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu masalah. Berikut LKPD yang telah dibuat:

KOMPETENSI DASAR (KD)

Materi yang dikaji dalam LKPD ini adalah bagian dari materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup yang disajikan di kelas III. Sesuai Kurikulum 2013, materi ini dipelajari untuk menunjang tercapainya :

KD 3.4 : Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.4 : Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.

TUJUAN PEMBELAJARAN DAN ALOKASI WAKTU

TUJUAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Setelah menyelesaikan LKPD ini, siswa dapat mengetahui ciri-ciri makhluk hidup.	Untuk menyelesaikan LKPD diberikan waktu 2x35 menit.

Orientasi Masalah

Doni diberi tugas untuk mengamati foto semasa ia kecil hingga sekarang. Guru Doni memintanya untuk menuliskan perbedaan yang terlihat pada saat ia masih kecil dengan yang sekarang.

Mengorientasi Peserta Didik

Berikut gambar Doni saat kecil dengan Doni yang sekarang.

Gambar 1 LKPD

b. Instrumen Tes

Instrumen tes yang dikembangkan oleh peneliti adalah instrumen tes untuk mengukur

peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Berikut instrument tes yang telah dibuat:

SOAL

Amati gambar di bawah ini!

- Amati pertumbuhan hewan pada gambar di atas, ceritakan hasil pengamatan kalian!
- Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada gambar di atas!

Gambar 2 Instrumen Tes

3. Tahap Develop

Pada tahap ini dilakukan tiga tahap yaitu validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Tahap validasi ahli dilakukan untuk memvalidasi LKPD dan instrumen tes. Validasi LKPD didapatkan hasil analisis validitas dari dua validator ahli, nilai validitas sebesar 76,47% dengan kriteria validitas valid. Adapun rincian penilaian validitas LKPD dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Penilaian Validitas LKPD dari Validator Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skor dari Validator Ahli
1	Format LKPD	20
2	Isi LKPD	22

3	Kesesuaian LKPD dengan Karakteristik PBL	25
4	Bahasa dan Tulisan	35
Total Skor		102
Rata-rata nilai validitas		76,47%
Kriteria		Valid

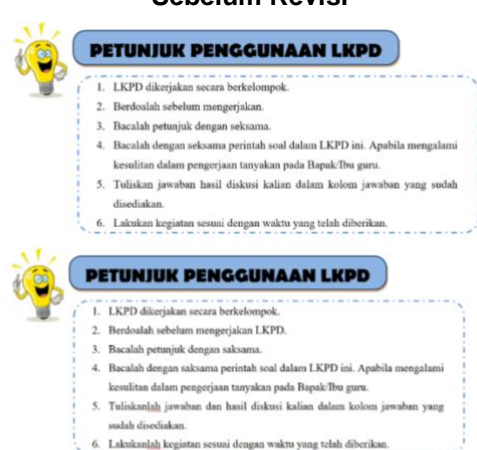
Validasi instrumen tes hasil analisis validitas dari dua validator, nilai validitas sebesar 74,22% dengan kriteria validitas valid. Adapun rincian penilaian validitas instrumen evaluasi dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:



Tabel 2 Penilaian Instrumen Tes dari Validator Ahli


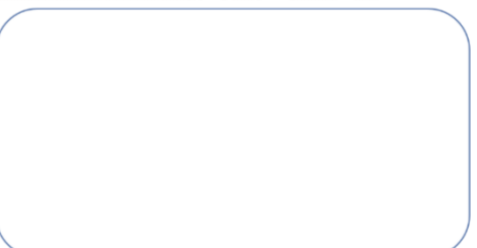
No	Aspek yang Dinilai	Skor dari Validator Ahli
1	Materi	37
2	Konstruksi	19
3	Bahasa	44
Total Skor		100
Rata-rata nilai validitas		74,22%
Kriteria		Valid

Pada tahap revisi, media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator pada tahap validasi. Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli terdapat beberapa hal yang harus direvisi pada rancangan awal LKPD dan instrumen tes yang dihasilkan. Untuk lebih jelasnya, saran dan masukan yang diberikan serta perbaikan yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Revisi LKPD

No	Perlakuan
1	<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p> 

2	<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p>  <p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p> 
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

No	Perlakuan
1	<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p> <p>2. Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada gambar di atas!</p>  <p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p> <p>2. Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada gambar di atas!</p> 

Tahap terkakhir yaitu tahap uji coba terbatas. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan

kepraktisan media yang dikembangkan. Data yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil analisis angket respon pendidik diperoleh persentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori praktis. Hasil analisis angket respon pendidik diperoleh persentase rata-rata sebesar 74,67% dengan kategori praktis. Respon pendidik terhadap LKPD yang dikembangkan sangat baik karena melihat keaktifan dan antusias para peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung. Begitu pula dengan respon peserta didik, dimana saat LKPD dibagikan mereka sangat antusias karena tertarik dengan warna dan gambar yang ada pada LKPD sehingga mereka semangat untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas III sebanyak 30 orang secara keseluruhan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,87 dengan kategori tinggi. Adapun ringkasan peningkatan hasil belajar melalui uji N-gain dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Analisis Rata-rata Instrumen Tes Melalui Uji N-gain

$\bar{x}_{pretest}$	11,33
$\bar{x}_{posttest}$	88,33
$\bar{x}_{posttest} - \bar{x}_{pretest}$	77
$\bar{x}_{maksimal} - \bar{x}_{pretest}$	88,67
N-gain	0,87
Kategori	Tinggi

Pada penggunaan LKPD peserta didik antusias dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada saat mengerjakan LKPD, peserta didik aktif dalam melakukan diskusi dengan teman kelompok. Selain itu, hal yang kurang dimengerti langsung ditanyakan dan LKPD yang dikerjakan dapat diselesaikan dengan baik dan benar yang membuat peserta didik paham terhadap materi tersebut. Pada saat diberikan soal test dapat dijawab dengan benar dan memberikan hasil yang maksimal. Sehingga LKPD yang digunakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis LKPD disimpulkan bahwa LKPD berbasis PBL pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL dapat

digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adapun saran yang dapat disampaikan terkait pengembangan LKPD tersebut adalah perlu studi lebih lanjut dengan memperhatikan waktu dalam melakukan presentasi agar tidak memakan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., Syachruraji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPA materi gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68-76.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Baidowi, B., Arjudin, A., Novitasari, D., & Kertiyani, N. M. I. (2023). The Development of Project Based Learning Module for Vocational High Schools to Improve Critical Thingking Skills. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 7(1), 217-230. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i1.11806>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920-929.
- Fauziah, M., Sulaeman, Y., & Chandra. (2020). Pengembangan LKS Tematik Bahasa Indonesia Kelas V Melalui Kegiatan Lesson Study Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 15-22.
- Islamiah, A. F., Rahayu, Satutik., Verawati, N. N. S. P. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan LKS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Siswa SMAN 1 Lingsar Tahun Ajaran 2016/2017. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 6(1), 29-36. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v6i1.933>
- Muchib, M. (2018). Penerapan Model PBL dengan Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 25-33. <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>
- Pansa, H. E., Caswita., Suharsono. (2017). Pengembangan LKPD Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 229-238.
- Roslina, I. (2019). Pengembangan LKPD Matematika Dengan Model *Learning Cycle 7E* Berbantuan *Mind Mapping*. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 1(1), 10-22.

Sripatmi., Azmi, S., Junaidi.,
Wulandari, N. P., &
Lu'luilmaknun, U. (2021).
Media Pembelajaran
Matematika SMP. Lombok
Tengah: Pusat Pengembangan
Pendidikan dan Penelitian
Indonesia.