

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Selli Putri Auliawati Alfaro¹, Ana Nurhasanah², Ratna Sari Dewi³

¹²³PGSD FKIP UNTIRTA

[1selliputriaulaa@gmail.com](mailto:selliputriaulaa@gmail.com), [2ananur74@untirta.ac.id](mailto:ananur74@untirta.ac.id), [3rsdbella@gmail.com](mailto:rsdbella@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to develop E-LKPD learning media based on problem solving learning models in thematic learning in class V SD and to produce E-LKPD learning media based on problem solving learning models that meet the criteria of being feasible to implement in thematic learning in class V. Methods the research used is the research and development method modified by Trianto, namely define, design, develop, and disseminate. This learning media is subjected to expert validation tests conducted by media experts, material experts and language experts. After a validation test was carried out by a team of experts, a product trial was then carried out with the research subject, namely fifth grade elementary school students. The results of the media expert test showed that this learning media obtained an average score of 88% in the "very decent" category. The results of the material expert test showed that this learning media obtained an average score of 80% in the "decent" category. The results of the linguist test showed that this learning media obtained an average score of 71% in the "decent" category, then the results of student responses obtained an average score of 82% in the "very good" category. Based on the results of the study it can be concluded that the E-LKPD learning media based on the problem solving learning model in thematic learning in class V is "appropriate" for use in thematic learning in class V SD.

Keywords: Learning Media, E-LKPD, Problem Solving Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning pada pembelajaran tematik di kelas IV SD dan untuk menghasilkan media pembelajaran E-LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning yang memenuhi kriteria layak diimplementasikan pada pembelajaran tematik di kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi oleh Trianto yaitu define, design, develop, dan disseminate. Media pembelajaran ini dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah dilakukan uji validasi oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD. Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori "layak". Hasil uji ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 71% dengan kategori "layak", kemudian hasil dari respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-

LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning pada pembelajaran tematik di kelas IV “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas IV SD

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-LKPD, Problem Solving Learning

A. Pendahuluan

Perkembangan dalam dunia pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dijalani demi tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab dan berpikir kreatif (Prastowo, 2011). Pendidikan merupakan suatu hal yang terpenting bagi kehidupan manusia. Pendidikan sebagai proses timbal balik antara pendidik dan siswa yang melibatkan berbagai faktor pendidikan lainnya, diselenggarakan guna mencapai tujuan pendidikan, dengan senantiasa disadari oleh nilai-nilai tertentu (Mahmud, 2011). Pendidikan itu sendiri bertujuan menciptakan seseorang yang berkualitas serta berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan

dan mampu beradaptasi secara tepat didalam berbagai lingkungan.

Keberhasilan proses belajar mengajar dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, baik itu secara internal maupun eksternal. Tidak hanya guru dan siswa, aspek-aspek lain juga berpengaruh pada keberhasilan proses tersebut. Diantaranya kualitas siswa, ketersediaan bahan ajar atau sumber belajar, kurikulum, fasilitas atau sarana prasarana, pengelolaan kelas, dan sebagainya. Guru hanya memberikan kemudahan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pemahamannya, bahan ajar yang tepat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Pemilihan serta penggunaan bahan ajar atau sumber belajar yang baik merupakan faktor penting terhadap mutu pendidikan. Pengembangan bahan ajar sangat diperlukan untuk

mendukung kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Bahan ajar yang digunakan salah satunya adalah LKPD.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi dan petunjuk pelaksanaan tugas sebagai upaya membentuk kemampuan dasar yang sesuai dengan indikator pencapaian belajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak, yang terdiri dari lembaran-lembaran yang berisikan materi, langkah-langkah, dan soal yang dapat digunakan oleh siswa dalam meningkatkan keterampilan mereka. Penggunaan bahan ajar seperti LKPD dapat mendukung kemampuan menganalisis peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nurliawati (2017) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan bahan ajar yang tepat serta tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik menyebabkan kurangnya kemampuan menganalisis terhadap proses pemecahan masalah. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitiannya

yaitu analisis angket respon peserta didik diperoleh rata-rata persentase hasil analisis sebesar 87,9%.4 Dengan demikian dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning yang dikembangkan oleh Nurliawati valid, praktis, efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat mendukung kemampuan menganalisis peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan metode problem solving merupakan strategi berpikir dan memecahkan masalah. Dalam hal ini peserta didik dihadapkan pada suatu masalah kemudian diminta untuk memecahkannya sendiri sesuai dengan kemampuan yang ada pada diri peserta didik. Pemecahan masalah atau problem solving adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Metode pemecahan masalah (problem solving) juga dikenal dengan metode brainstorming, karena merupakan sebuah metode yang merangsang

dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Guru disarankan tidak berorientasi pada metode tersebut, akan tetapi guru hanya melihat jalan pikiran yang disampaikan.

Hasil wawancara pada tanggal 20 November 2021 dan observasi yang dilakukan dengan Ibu Nur Syifa Fauziah S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Kuranji Kota Serang, diperoleh bahwa (1) Guru menggunakan LKPD cetak dalam proses pembelajaran (2) Siswa kurang interaktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis LKPD cetak (3) Di LKPD cetak tidak memfasilitasi proses belajar berbasis model pembelajaran problem solving learning. Hasil pengamatan yang ditemukan di kelas proses belajar belum membangun budaya pemecahan masalah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Yuvencia, C. dkk. (2015) yang mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada pada kelas tersebut, antara lain pembelajaran pada kelas masih berpusat pada guru sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa saat kegiatan pembelajaran. Siswa juga kurang aktif bertanya dan sedikit siswa yang dapat

menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain itu, masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum dapat mencapai batas KKM dan rendahnya aktivitas siswa pada pembelajaran tematik yang ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang mengobrol dengan temannya, kurang memperhatikan penjelasan guru, hanya sebagian kecil siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan tanpa diajukan guru, serta siswa masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang diberikan guru.

Berkaitan dengan hal di atas, maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengaktifkan dan meningkatkan prestasi siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode problem solving. Metode problem solving merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran yang melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi maupun kelompok yang dapat dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Langkah-langkah metode problem solving yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) merumuskan masalah, 2) menganalisis masalah, 3)

merumuskan hipotesis, 4) mengumpulkan data, 5) menguji hipotesis, dan 6) menarik kesimpulan. Metode ini merupakan suatu metode mengajar yang mana siswanya diberi permasalahan berupa soal-soal, lalu diminta pemecahannya. Metode problem solving dapat membuat siswa yang pasif menjadi siswa aktif dan siswa sebagai pembelajar yang mandiri dan pemecah masalah. Selain mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, metode problem solving dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena dengan menggunakan metode problem solving siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar secara mandiri sehingga siswa dapat menemukan pemecahan masalah yang dicari. Penerapan metode problem solving mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi. Hal ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 29 siswa dari 32 siswa meningkat menjadi 31 siswa dari 32 siswa pada siklus II dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, pada siklus I siswa tuntas sebanyak 28 siswa dari 32 siswa meningkat menjadi 30 siswa dari 32 siswa pada siklus II. Melalui

penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan problem solving dapat meningkatkan prestasi belajar siswa lebih baik pada materi lingkaran geometri dibandingkan dengan metode ceramah. Hal ini ditandai dengan rata-rata dari hasil nilai post-test, pembelajaran dengan metode problem solving mendapatkan rata-rata 69,34% sedangkan metode ceramah mendapatkan rata-rata 47,58%. Oleh karena itu metode problem solving lebih baik daripada metode ceramah. Berdasarkan definisi di atas, problem solving sangat diperlukan dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013:192) bahwa proses pembelajaran tematik untuk jenjang sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Rusman (2013:254) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu metode dalam pembelajaran terpadu (intergrated instruction) yang merupakan suatu sistem

pembelajaran peserta didik dengan memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok untuk dapat berperan aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan sistematis. Pembelajaran tematik disamping untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam satu tema, juga memiliki tujuan lain yang lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disampaikan disajikan dengan pengalaman peserta didik, guru dapat menghemat waktu dan budi pekerti serta moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik memuat pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk memiliki berbagai sikap ilmiah. Sikap ilmiah yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran tematik adalah percaya diri, menghargai pendapat orang lain, hidup sehat dan bekerja sama, merupakan pendidikan karakter yang akan dipelajari dalam proses

pembelajaran karena berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran tematik yang mencakup beberapa mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam hal sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan adanya tema sebagai pemersatu. Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan keterampilan berpikir untuk pemecahan masalah dari pembelajaran tematik maka diperlukannya E-LKPD.

E-LKPD merupakan sebuah perangkat pembelajaran dengan berbantu internet yang disusun secara sistematis dalam pembelajaran tertentu disajikan dalam format elektronik yang dapat menampilkan teks atau gambar, video dan soal-soal yang dapat dinilai secara otomatis, juga dapat didesain sesuai keinginan dan kreativitas guru sehingga mampu menarik perhatian siswa serta mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran. Pembuatan LKPD elektronik dapat memanfaatkan sebuah website yaitu [liveworksheet.com](https://www.liveworksheet.com) dimana dengan

website ini guru dapat membuat LKPD sesuai dengan kebutuhan siswa dengan berbagai tipe soal.

Menurut (Eka, 2021) menjelaskan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan tingkat kevalidan LKPD berdasarkan hasil validasi para validator membuktikan LKPD berbasis "Problem Solving" berada dalam rentang 3,3 – 4,0 dengan kategori sangat valid dan valid. Terdapatnya perbedaan antara hasil nilai pretest dan post test yang menunjukkan bahwa LKPD dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal serupa dari (Roni, 2020) mempunyai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis masalah efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan penelitian (A. Nur, 2021) menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS berbasis model pembelajaran problem solving learning. Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwasanya LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk

mengembangkan sebuah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) pada pembelajaran tematik, maka dari itu peneliti mencoba untuk meneliti permasalahan tersebut dengan mengangkat judul "Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Pembelajaran Problem Solving Learning pada Pembelajaran Tematik".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy s. Semmel, dan Melvyn I. Sammel melalui 4 tahap utama yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara dengan sumber data primer yaitu wali kelas dan siswa kelas IV SD, serta tim validasi yang terdiri dari validator materi, bahasa, dan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian dan pengembangan ini produk yang

dikembangkan adalah sebuah E-LKPD berbasis problem solving learning yang diterapkan pada pembelajaran tematik. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan, kegiatan penelitian dilakukan sejak bulan November sampai Desember. Pengembangan E-LKPD berbasis problem solving learning ini diharapkan dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya baik dalam pendampingan maupun tanpa pendampingan guru. Penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis problem solving learning ini melalui beberapa tahap pengembangan sesuai dengan model penelitian 4D yang meliputi tahap Penetapan (define), Perancangan (design), Pengembangan (development), dan Penyebaran (disseminate). Dalam pembuatan E-LKPD dengan menggunakan model penelitian 4D terdapat beberapa kesulitan seperti saat pembuatan E-LKPD mencari materi dengan penggunaan model pembelajaran problem solving learning, dan saat pengaplikasian di kelas bahwa ada beberapa peserta didik yang harus diarahkan cara

penggunaan E-LKPD, saat pembelajaran di kelas peserta didik kesulitan untuk menganalisis karena tidak dibiasakan oleh guru kelas untuk menganalisis suatu permasalahan saat belajar.

Pada langkah awal menentukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Analisis kebutuhan yang didapatkan berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, ada beberapa kendala yang memicu peserta didik kurang paham pada materi tersebut, diantaranya kurang terampilannya guru dalam memaparkan materi, sehingga yang terjadi hanya pembelajaran satu arah. Hal ini membuat pembelajaran terkesan monoton jika guru tidak interaktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya ada permasalahan penggunaan metode ceramah yang kurang cocok jika diaplikasikan pada pembelajaran tematik, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sebenarnya, sarana belajar seperti proyektor dan internet sudah disediakan oleh sekolah, namun penggunaannya masih belum maksimal. Oleh karenanya peneliti membuat inovasi

pembelajaran dengan membuat E-LKPD berbasis problem solving learning. E-LKPD adalah panduan kerja peserta didik untuk mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada desktop komputer, notebook, smartphone maupun handphone (Lindayani, 2021).

Kurikulum yang digunakan di SDN Kuranji yaitu kurikulum 2013. Pada analisis kurikulum ini, mengidentifikasi dan memahami kompetensi dasar yang disesuaikan yakni kompetensi dasar pada pembelajaran tematik. Selanjutnya analisis materi yaitu kompetensi dasar akan diturunkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran sehingga materi yang disajikan dapat terukur dengan baik. Materi yang disajikan sudah disesuaikan dengan kebutuhan yang seharusnya. Adapun materinya yaitu tema peristiwa dalam kehidupan. Setelah dilakukan analisis terhadap ketiga aspek tersebut, lalu dilakukan tahapan desain produk, pada tahapan desain produk yakni, pembuatan storyboard yang berguna sebagai rancangan awal. Pada langkah awal, peneliti menyiapkan terlebih dahulu materi yang akan dimasukkan ke dalam

aplikasi canva. Selanjutnya, peneliti mulai mengumpulkan gambar-gambar dan background yang disesuaikan dengan kebutuhan materi. Untuk design awal membuat cover dan halaman judul melalui aplikasi canva dengan tampilan portrait. Jumlah slide yang terdapat pada E-LKPD yaitu 22 meliputi (cover, prolog, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan, materi pembelajaran kegiatan 1, kegiatan 2, kegiatan 3, video, kegiatan 4, kegiatan 5, kunci jawaban, praktik SBdP, daftar pustaka, profil pengembang dan profil pembimbing). Sebelum produk E-LKPD ini diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukannya validasi kepada para ahli yakni validasi media, validasi materi dan validasi bahasa. Hal ini dilakukan untuk memastikan agar produk layak untuk digunakan.

Dari penilaian ahli media dan masukan yang didapat untuk memperbaiki produk, maka didapatkan produk E-LKPD dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan di sekolah dasar, hasil penilaian ahli media yakni mencapai persentase 88% tersebut masuk ke

dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan pada E-LKPD menarik, produk E-LKPD yang disajikan sistematis dan menarik sehingga mendukung siswa dalam keterlibatan pembelajaran, E-LKPD mudah digunakan oleh peserta didik, mampu meningkatkan antusias dan analisis untuk mempelajari pembelajaran tematik dan dapat menambah pengetahuan peserta didik. Menurut (Sarip Permana, 2017) “Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari E-LKPD adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak”. Selanjutnya penilaian dari ahli materi dengan masukan yang didapat untuk memperbaiki produk, maka didapat produk E-LKPD dengan kategori layak untuk diujicobakan di sekolah dasar, hasil penilaian ahli materi yakni mencapai 80% masuk ke dalam kategori “Layak”. Selanjutnya penilaian dari ahli bahasa dengan masukan yang didapat untuk memperbaiki produk, maka didapat produk E-LKPD dengan kategori layak untuk diujicobakan di sekolah dasar, hasil penilaian ahli materi yakni mencapai 71% masuk ke dalam kategori “Layak”. Berdasarkan

pemaparan diatas, didapatkan nilai 88% dari validasi media dengan kategori “Sangat Layak”, didapatkan nilai 80% dari validasi materi dengan kategori “Layak”, dan didapatkan nilai 71% dari validasi bahasa dengan kategori “Layak”. Nilai rata-rata dari validasi media, materi dan bahasa yaitu sebesar 80% dengan kategori “Layak”. Hal ini didukung dengan hasil riset yang sudah ditemukan pada penelitian sebelumnya yaitu mendapatkan hasil rata-rata 87,9% dengan indikator kategori “Sangat Baik”. (Nurliawati, 2017)

Selanjutnya yaitu tahap penyebaran produk E-LKPD kepada peserta didik kelas IV SDN Kuranji sebanyak 34 orang mencoba belajar menggunakan E-LKPD. Selanjutnya peserta didik mengisi angket yang telah disediakan untuk menentukan respon yang didapat setelah belajar menggunakan E-LKPD. Hasil yang didapatkan dari keseluruhan rata-rata angket respon peserta didik mendapatkan nilai sebesar 82% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa produk E-LKPD mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Artinya, sesuai dengan aspek yang ditentukan, materi pada E-LKPD mudah dipahami dan dapat

menstimulus peserta didik dalam penggunaan E-LKPD. Hal ini dikarenakan tampilan E-LKPD menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat memberikan manfaat motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran tematik. Menurut (Hamid et al., 2020) "Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran". Pada lembar observasi respon peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD yang diamati oleh wali kelas IV SDN Kuranji. Selanjutnya, produk E-LKPD dikemas dengan cara dijadikan sebagai aplikasi android dan berupa link yang dapat diakses di web supaya E-LKPD dapat dipakai di laptop maupun di handphone. Setelah dikemas, penyebaran dilakukan pada wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN Kuranji.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan pada media pembelajaran E-LKPD berbasis model pembelajaran problem

solving learning pada pembelajaran tematik kelas IV SD, maka dapat ditentukan bahwa kelayakan produk yang dirancang berupa E-LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning kelas IV SD ditentukan dengan persentase 88% dari ahli media dengan kriteria sangat layak, 80% dari ahli materi dengan kriteria layak, dan 71% dari ahli Bahasa dengan kriteria layak.

Respon siswa terhadap produk yang dirancang dalam bentuk E-LKPD berbasis model pembelajaran problem solving learning dengan jumlah 34 siswa pada pembelajaran tematik subtema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan mendapat nilai 82% dengan kategori "Sangat Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Carolyn, Y. dkk. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X Mia 1 Sma Bhinneka Karya 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol 4(4) hlm 46-53
- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Model, Media, Hingga Evaluasi

- Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Eka, S. dkk. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis "Problem solving" Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Dinamika Kependudukan di Indonesia. *Jurnal Education And Development*. Vol 9 (1) hlm 285-293
- Gunawan, R. (2011). Pendidikan Ips Filosofi, Konsep Dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta
- Hernawan, A. Dkk. (2012). Pengembangan Bahan Ajar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Heriawan, A. dkk. (2012). Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis. Banten: Perum Bumi Baros Chasanah
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi* Vol 7 (3) hlm 5-11
- Isnanto, D. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Materi Pokok Kegiatan Ekonomi di Indonesia Siswa Kelas IV SD. Yogyakarta: UNY
- Lindayani. (2021). Pengembangan E-LKPD Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri Siam.
- Mahmud. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia
- Miftahudin. (2016). Revilitasi IPS Dalam Perspektif Global. *Jurnal Tribakti*. Vol. 27 (2) hlm 267-284
- Nurhayati, E. (2011). Psikologi Pendidikan Inovatif. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Paul Eggen & Don Kauchak. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Indeks
- Rizki, W. dkk. (2016). Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN Rukoh Kota Banda Aceh. *Jurnal Biotik*. Vol 4(2) hlm 136-142
- Riyan, C. (2012). Media Pembelajaran. Direktorat Jendral, Pendidikan Islam Kementrian RI
- Roni, M. Y. dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Proses Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Studi Sosial*. Vol 8 (1) hlm 1-15

- Samlawi, Fakh & Bunyamin Maftu. (2002). Konsep Dasar IPS. Jakarta: Balai
- Sapriya. (2012). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Pustaka
- Sapriya. (2011). Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sitti, J. Nurdin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan. Vol 1 (2) hlm 141-149
- Susanto, A. (2014). Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Soekardjo & Lis Permana Sari. (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia. Yogyakarta: Fmipa Uny
- Sriwinda, M. (2011). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol 3 (3) hlm 1-12
- Taufik. (2014). Mendesain Pendidikan & Bimposedik. Serang: Pgsd Press
- Tawil, M. & Liliarsari. (2013). Berpikir Kompleks. Makasar: Badan Penerbit Universitas Makasar
- Yanuar, S. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Inkuiri Pokok Bahasan Energi dan Perubahannya. Jurnal Teknik. Vol 2 (1) hlm 6-12
- Yeni, D. K. (2018). Problem solving Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas. Vol 4 (1) hlm 56-65
- Y, Astuti. B, Setiawan. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran Kooperatif Pada Materi Kalor. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol 2 (1) hlm 88-92