

**UJI PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN LKPD DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI
PENGUMPULAN DAN PENYAJIAN DATA**

Ummul Khaira¹, Darmansyah², Yanti Fitria³
Pendidikan Dasar FIP Universitas Negeri Padang
ummulkhairara@student.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the practicality development of Project Based Learning worksheets. At the practicality stage, the LKPD with the project based learning model includes very practical criteria with an average percentage of 89.78% with details of the teacher response questionnaire 90.62% and the student response questionnaire 88.59%. Based on the results of the study, it can be concluded that the LKPD in collecting material and presenting data using the project based learning model meets very valid and very practical criteria to be used as one of the learning materials in learning mathematics, especially for fifth grade students in elementary schools.

Keywords: Practicality, LKPD, Project Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktikalitas pengembangan LKPD berbasis *Project Based Learning*. Pada tahap praktikalitas, LKPD dengan model *project based learning* termasuk kriteria sangat praktis dengan rata-rata presentase 89,78% dengan rincian angket respon guru 90,62% dan angket respon peserta didik 88,59%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD pada materi pengumpulan dan penyajian data menggunakan model pembelajaran *project based learning* memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran matematika khususnya bagi siswa kelas V di Sekolah Dasar.

Kata kunci : Praktikalitas, LKPD, *Project Based Learning*

A. Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Kegiatan pendidikan itu merupakan kegiatan yang sudah diwajibkan bagi setiap manusia, baik

itu pendidikan di lembaga formal maupun nonformal. Dalam proses pendidikan, diperlukan seorang guru sebagai fasilitator pembelajaran yang memberikan informasi pada peserta didik dengan menggunakan kurikulum sebagai pedoman pembelajaran.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting karena guru merupakan hal utama yang berperan dalam menentukan mutu pendidikan serta mengelola proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan mampu mengantar peserta didik menjadi manusia berkualitas sesuai dengan kriteria dalam undang-undang yang mengatur sistem pendidikan nasional di atas. Guru diwajibkan memahami berbagai variasi model pembelajaran serta mampu menggabungkan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran agar dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik. Salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah LKPD. Prastowo (2016:439) menjelaskan bahwa lembar kegiatan biasanya berisi petunjuk untuk menyelesaikan tugas. LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang harus

dikerjakan oleh peserta didik yang berupa lembaran kertas dan berisi materi, ringkasan, serta petunjuk pelaksanaan tugas.

Selain diperlukannya bahan ajar yang tepat dan menarik, dibutuhkan pula model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik seperti model pembelajaran *project-based learning*. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses dan pembuatan proyek. Proyek yang dilaksanakan peserta didik terkait dengan permasalahan nyata dan mampu membantu peserta didik untuk memahami permasalahan dan penyelesaiannya. Sulaeman (2020:5) menjelaskan bahwa peserta didik diberikan tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek di dalam pembelajaran berbasis proyek.

Pada tanggal 12 Agustus 2021, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rukinem S.Pd.SD. yang merupakan guru kelas Va di UPT SDN 07 Silaut dan diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang selama ini digunakan dalam materi

pengumpulan dan penyajian data hanya bersumber dari buku teks saja dengan menggunakan media papan tulis. Selain itu, ketika peneliti melakukan penelitian, pembelajaran dilakukan secara daring sehingga guru lebih banyak memberikan tugas melalui *whatssapp* serta penunjukan tugas yang harus dikerjakan peserta didik di buku pegangan siswa, yang mengakibatkan peserta didik tidak terlalu memahami materi karena kurangnya penjelasan dan interaksi antar guru dan peserta didik. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil penilaian tengah semester, dari jumlah 20 orang peserta didik di kelas Va, ada 13 peserta didik atau sebanyak 65% peserta didik yang nilainya masih kurang dari nilai rata-rata ketuntasan minimum (KKM) yaitu 65, sehingga guru harus melakukan remedial.

Selain sebagai pemberi informasi dan materi pembelajaran, peran guru di dalam kelas juga sebagai teman dan fasilitator yang menuntun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik juga akan memahami dan menguasai materi yang diberikan. Selain itu, mayoritas

guru masih menggunakan satu sumber belajar saja, yaitu buku guru dan buku siswa tanpa menggunakan bahan ajar lainnya sebagai sumber materi belajar.

Terutama semenjak pandemi COVID-19 mulai merebak dan menyebabkan banyak aktivitas dihentikan atau dilakukan dari rumah yang sangat berdampak pada proses pembelajaran di sekolah dimana pembelajaran dilakukan secara daring yang menjadi tantangan baru bagi guru dan peserta didik. Berdasarkan keadaan yang telah diamati, proses belajar dari rumah masih belum terlalu efektif hingga saat ini, karena guru dan peserta didik masih canggung dengan proses pembelajaran jarak jauh dan media komunikasi sebagai penghubung antara kedua belah pihak. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga masih bingung dalam cara memberikan materi kepada peserta didik dikarenakan tidak semua peserta didik memiliki *handphone* canggih yang dapat digunakan untuk belajar jarak jauh. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber belajar yang tepat bagi peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah tanpa perlu

terlalu bergantung pada media komunikasi.

Sesuai dengan data dan fakta yang telah disebutkan di atas, peneliti mencoba untuk menggabungkan antara penyusunan bahan ajar berupa lembar kegiatan peserta didik (LKPD) yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project-based learning* atau biasa disebut model pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan LKPD dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data, Kelas V di UPT SDN 07 Silaut".

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:28) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi (menguji efektivitas atau validitas suatu produk) dan mengembangkan produk (memperbarui produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru). Dalam penelitian ini, produk yang akan peneliti kembangkan adalah sebuah LKPD berbasis model

project based learning. Setelah produk dikembangkan maka dilakukan analisis validasi dan analisis praktikalitas pada LKPD.

Berdasarkan pendapat Thiagarajan dalam Sugiyono (2019:37-38) bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat disingkat dengan 4d, yang dapat dijabarkan sebagai *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan tahapan penelitian hingga tahap *development* saja. Hal ini dikarenakan oleh keadaan pandemi covid-19.

Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *project based learning*. Produk yang dikembangkan nantinya akan divalidasi oleh beberapa ahli. Kemudian produk akan diujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas V UPT SDN 07 Silaut.

Kegiatan penelitian ini diawali dengan menyusun rancangan yang akan disusun didalam LKPD yang akan di hasilkan. Langkah-langkah rancangan pengembangan LKPD menurut Thiagarajan dalam

Sugiyono (2019:37-38) dapat dijabarkan seperti sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Dalam menetapkan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya, akan dilakukan dalam tahap ini. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan cara menganalisa kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar beserta bahan materi pembelajaran berdasarkan standar isi kurikulum 2013. Pada tahap ini peneliti menganalisis hal yang terkait dengan pengembangan LKPD antara lain analisis kurikulum dan analisis Kebutuhan Peserta Didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Pada tahap perancangan ini disesuaikan dengan tahap pengembangan LKPD dengan rincian kegiatan yang akan dilakukan diantaranya yaitu a. analisis Kurikulum, b. menentukan Judul LKPD, c. membuat *Storyboard* LKPD, d. menyusun desain LKPD, dan e. menyusun desain instrumen penilaian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan produk menjadi sebuah produk dan menguji validitas produk tersebut hingga menghasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan

sebuah LKPD dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* yang valid dan praktis.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas Va di UPT SDN 07 Silaut yang berjumlah sebanyak 20 orang dengan rincian sebanyak 5 orang peserta didik perempuan dan 15 orang peserta didik laki-laki. Dalam penelitian ini, jenis data yang dipergunakan berupa data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari dosen dan guru melalui angket uji validitas dan praktikalitas. Data ini digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk pengembangan LKPD yang diperoleh dari guru dan peserta didik sebagai pengguna.

a. Analisis Praktikalitas

Angket respon pendidik dan respon peserta didik yang digunakan menganalisis kepraktisan disusun dalam bentuk Skala *Likert*. Skala *Likert* disusun dengan kategori positif, sehingga pernyataan positif memperoleh skor sesuai dengan yang dinyatakan Arikunto dalam Fernandes (2020:31), seperti berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian Lembar Praktikalitas

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	4
Setuju	3

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dari hasil jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik didalam angket, data dapat didapatkan. Data uji praktikalitas LKPD dianalisis dengan persentase (%) menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Rahmat (2019:50) sebagai berikut :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase penilaian praktikalitas ini dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Yanto (2019:79)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Praktikalitas

Persentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat praktis
61 % - 80 %	Praktis
41 % - 60 %	Cukup praktis
21 % - 40 %	Kurang praktis
0 % - 20 %	Tidak praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Analisis Lembar Praktikalitas

Dalam penelitian ini, angket bertujuan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan LKPD yang

telah direncanakan. Angket ini diberikan pada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon atas bahan ajar yang dikembangkan. Pengisian angket menggunakan skala Likert. Tingkat praktikalitas LKPD melihat sejauh mana peserta didik dapat menggunakan dan memahami pembelajaran yang terdapat pada LKPD dengan baik. Angket akan diisi oleh guru dan seluruh peserta didik setelah selesai menggunakan LKPD yang telah diberikan. Angket praktikalitas diisi oleh guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan saran, dan kritikan untuk perbaikan LKPD sehingga bahan ajar yang dikembangkan benar-benar menjadi bahan ajar yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis praktikalitas secara umum dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 3. Analisis Lembar Praktikalitas

N o	Analisis Praktikalit as	Present ase	Kategor i
1	Angket Respon Guru	90,62 %	Sangat Praktis

2	Angket Respon Siswa	88,59 %	Sangat Praktis
	Rata-rata	89,78%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa praktikalitas dari respon guru dan siswa terhadap LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V SD adalah sangat praktis dengan nilai presentase 89,78 %. Hal ini berarti bahwa LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V SD yang dikembangkan sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar matematika di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Dikarenakan dalam proses pembelajaran di sekolah guru belum menggunakan banyak variasi bahan ajar, peneliti ingin mengembangkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SD. Dalam

mengembangkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* ini peneliti mengalami kendala ketika mencocokkan antara penulisan LKPD dengan tahapan pembelajaran *project based learning*. Akan tetapi, kendala tersebut dapat diatasi karena peneliti menyusun LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* sesuai dengan buku aplikasi *project based learning* oleh Maman Sulaeman sehingga peneliti dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan baik.

Setelah LKPD selesai dikembangkan sesuai dengan *storyboard* dan rancangan desain yang telah disusun, peneliti melakukan uji validitas dengan tim ahli dosen sebagai validator untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator, dilakukan revisi LKPD sehingga LKPD dapat lebih layak dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Setelah itu

dilakukan uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepraktisan LKPD yang dikembangkan.

Ketika melakukan uji coba produk kepada peserta didik, masih banyak peserta didik yang belum paham dan mengerti pada materi penyajian data dalam bentuk diagram gambar, diagram grafik serta diagram garis. Hal ini dapat dilihat dari LKPD yang telah diisi oleh siswa, bahwa tidak ada siswa yang mengisi proyek yang diberikan pada bagian penyajian data dalam bentuk diagram. Selain itu, dikarenakan berdasarkan instruksi yang diberikan dalam LKPD dimana peserta didik dibagi menjadi 5 orang per kelompok, sehingga ada beberapa siswa yang tidak begitu terlibat dalam melakukan proyek yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi produk setelah melakukan uji coba dimana yang awalnya kelompok beranggotakan 5 orang menjadi 2 orang per kelompok, sehingga pembagian tugas dalam melakukan pengumpulan informasi sesuai

proyek yang dilakukan lebih tersusun dan jelas bagi setiap peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari tim ahli dosen dan hasil praktikalitas dari guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V SD ini termasuk dengan kriteria valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar terkhususnya di UPT SDN 07 Silaut sebagai tempat penelitian dilakukan, yaitu dengan rata-rata hasil validitas adalah 80,26%, dan rata-rata hasil praktikalitas adalah 80,26 %.

Hal ini berarti bahwa LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* yang peneliti kembangkan dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan yang peneliti temukan saat PLP di UPT SDN 07 Silaut ini layak untuk digunakan sebagai sumber materi belajar matematika di sekolah dasar selain menggunakan buku guru dan buku siswa yang telah disediakan oleh kemendikbud. Berdasarkan pendapat guru, bahan ajar berupa LKPD dengan model pembelajaran

project based learning yang peneliti kembangkan ini layak digunakan dan dapat memudahkan guru serta peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran yang dapat dilihat dari respon peserta didik yang lebih antusias dalam belajar selama mengerjakan LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* ini.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sari, L (2020: 816) bahwa perangkat yang dikembangkan dapat dikatakan praktis, jika guru dapat menggunakan LKPD tersebut untuk melaksanakan pembelajaran secara logis dan berkesinambungan, tanpa banyak masalah. Dengan demikian, LKPD yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai contoh pada sekolah lain yang memerlukannya.

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran berbasis model *problem based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data dapat diperoleh kesimpulan bahwa Praktikalitas LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V di UPT SDN 07 Silaut yang

telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata hasil presentase 89,78% dengan rincian berdasarkan angket praktikalitas respon guru terhadap LKPD yang diberikan dengan persentase 90,62 % dan berdasarkan angket praktikalitas respon peserta didik terhadap LKPD yang diberikan dengan persentase 88,59 %. Maka dari itu, hasil ini dapat disimpulkan bahwa LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fernandes, M., & Hendra, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing untuk Kelas IV SD. *Jurnal Elementary School Education Journal*. 4 (1), 31.
- Gustinasari, M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh Pada Materi Sel untuk Siswa SMA. *Jurnal Bioedukasi*. 1 (1), 60-73.
- Prastowo, Andi. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Rawamangun: Kencana.

- Putra, A., Hendra, S., Zulfah. (2018). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis. *Jurnal Riset Matematika*. 1 (2), 59.
- Rahmat., D, Irfan. (2019). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7 (1), 48-53.
- Sari, L., Taufina, Farida, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJB L di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4 (4). 813-820
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, Maman. (2020). *Aplikasi Project-Based Learning*. Depok: Bioma Publishing.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Mengenai *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yanto, D.T.P. (2019). Praktikalitas Model Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19 (1), 75-82.