

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS
III SDN 47 KORONG GADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

ISTIOA DWI PRATIWI
NPM. 1810013411187



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Istiqqa Dwi Pratiwi
NPM : 1810013411187
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis
Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika
Kelas III SDN 47 Korong Gadang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



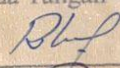

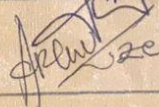
Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

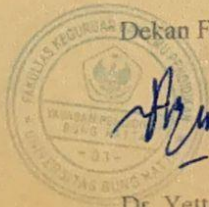
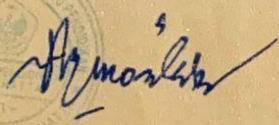
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Dua Puluh Satu** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi :

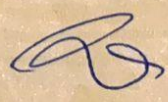
Nama Mahasiswa : Istiqia Dwi Pratiwi
NPM : 1810013411187
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis
Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika
Kelas III SDN 47 Korong Gadang

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Rieke Alyusfitri, S.Si.,M.Si	
2. Dra. Susi Herawati, M.Pd	
3. Arlina Yuza, S.Pd.,M.Pd	

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Istiqia Dwi Pratiwi
NPM : 1810013411187
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis
Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika
Kelas III SDN 47 Korong Gadang.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 47 Korong Gadang" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 05 Maret 2023
Saya yang menyatakan



Scanned with CamScanner

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SDN 47 KORONG GADANG**

Istiqia Dwi Pratiwi¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: Dwipratiwi313@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa LKPD pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* untuk kelas III SDN 47 Korong Gadang. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Deveopment*) dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate* yang dibatasi 3-D. Pada penelitian ini hanya dibatasi sampai di tahap *develop* yakni sampai pada tahap praktikalitas. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi dan lembar praktikalitas. Pada proses validasi, LKPD divalidasi oleh 3 orang dosen ahli meliputi 1 orang ahli materi, 1 orang ahli bahasa, dan 1 orang ahli desain. Pada proses pratikalitas, LKPD di uji coba kepada 1 orang pendidik dan 25 peserta didik. Berdasarkan LKPD yang telah dikembangkan, validasi LKPD yang dilakukan dari aspek materi diperoleh presentase kevalidan 95,38% dengan kriteria sangat valid, dari aspek bahasa 96% dengan kriteria sangat valid dan dari aspek desain diperoleh 72,7% degan kriteria cukup valid. Dilihat dari rata-rata validitas LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi pecahan memenuhi kriteria valid dengan presentase kevalidan 88%. Uji praktikalitas oleh guru diperoleh presentase 98,8% dengan kriteria sangat praktis dan hasil praktikalitas siswa diperoleh dengan presentase kepraktisan 83,8% dengan kriteria praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* memenuhi kriteria valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran matematika khususnya bagi peserta didik kelas III di Sekolah Dasar.

Kata kunci : LKPD, Matematika, *Problem Based Learning*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	10
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	10
b. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	11
c. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	12
2. LKPD	13
a. Pengertian LKPD	13
b. Fungsi LKPD.....	14
c. Komponen LKPD.....	14

d. Langkah-langkah Penyusunan LKPD	15
e. Manfaat Penggunaan LKPD	17
3. Model <i>Problem Based Learning</i>	18
a. Pengertian <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	18
b. Kelebihan dan Kekurangan Model PBL.....	18
c. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	20
d. LKPD Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	21
4. Materi Pecahan Sederhana Kelas III	23
a. Pengertian Pecahan Sederhana	23
b. Penelitian yang Relevan.....	24
c. Kerangka Berfikir.....	25

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	28
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	28
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	31
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	31
C. Uji Coba Produk	33
1. Subjek Uji Coba	33
2. Jenis Data	33
3. Instrumen Pengumpulan Data	33
4. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	42
1. Penyajian Data Uji Coba.....	42
2. Hasil Analisis Data.....	55
3. Revisi Produk.....	59

B. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR RUJUKAN.....	67
LAMPIRAN.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa dan semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka semakin baik kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini sesuai dengan Undang Undang RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang wajib dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menggali serta mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Oleh karena itu, pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan dan kesejahteraan hidup seseorang bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa perlu diadakan evaluasi atau perubahan terhadap pembelajaran di sekolah yang sering kita jumpai permasalahan yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pendidikan. Permasalah tersebut adalah kesulitan dari beberapa siswa untuk memahami materi saat pembelajaran, khususnya yaitu mata pelajaran matematika.

Menurut Susanto (2019:191) Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menyadari pentingnya penguasaan matematika, maka dalam Undang- Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Pasal 37 juga menegaskan bahwa mata pelajaran matematika merupakan

salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pelaksanaan pengajaran matematika yang ideal adalah pengajaran matematika yang disesuaikan dengan perkembangan usia kronologis peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien pada tujuan pembelajaran. Menurut Mauluah dan Marsigit (2014: 126) penyajian matematika yang menyenangkan dapat difasilitasi melalui proses pembelajaran, melalui perangkat pembelajaran, maupun dengan strategi, metode dan pendekatan yang sesuai.

Berdasarkan observasi tanggal 2 Agustus – 3 November 2021 di Kelas III SDN 47 Korong Gadang terlihat bahwa didalam pembelajaran guru belum merancang bahan ajar selain bahan ajar yang tersedia di sekolah seperti LKPD yang belum diterapkan di sekolah tersebut. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar seperti Buku Paket dan LKS. Guru hanya berpatokan pada soal yang ada di Buku Paket dan LKS. Guru juga belum menciptakan pembelajaran materi pecahan dengan susasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa untuk dapat dengan mudah memahami materi pecahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III SDN 47 Korong Gadang yang bernama Bapak Ahmad Taufik Warta, S.Pd mengatakan Bahwa banyaknya peserta didik yang kurang mampu memahami materi pelajaran, karena adanya keterbatasan komunikasi, media dan sumber belajar, alat peraga dan LKPD belum diterapkan di sekolah. Selain itu, ditemukan juga informasi bahwa ada beberapa peserta didik ketika diberi latihan/PR tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut. Karena peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh

pendidik. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan LKPD berorientasi Problem Based Learning yang dapat mengacu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memecahkan masalah. Hal ini dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:



Gambar 1

Sumber : Buku Siswa Kelas III (Kemendikbud, 2018)

Pentingnya penggunaan LKPD untuk memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi dengan lebih menarik serta mempermudah peserta didik dalam menjelaskan materi dengan lebih menarik serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang juga dibantu dengan soal-soal evaluasi dalam memahami materi yang ada di dalam LKPD. Selain itu, desain LKPD yang menarik juga akan dapat membangkitkan keinginan peserta didik dalam belajar matematika.

Menurut Prastowo (2015:204), bahwa Lembar kegiatan siswa merupakan bahan ajar berupa lembaran-lembaran kertas yang terdiri dari materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan bahan ajar pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada pengembangan aspek kognitif dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Pengembangan LKPD sangat memiliki peran penting

dalam proses pembelajaran, ialah sebagai acuan digunakan oleh pendidik. Bagi peserta didik lembar kerja peserta didik menjadi acuan serta sumber yang diserap isinya sehingga dapat menjadi pengetahuan dan bagi pendidik lembar kerja menjadi acuan dalam menyampaikan keilmuannya. Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis Problem Based Learning perlu dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah matematika pada peserta didik.

Penggunaan LKPD dapat di padukan dengan menggunakan model Problem Based Learning. LKPD yang dikembangkan diharapkan dapat melatih kemandirian siswa untuk menemukan, menerapkan dan memperdalam konsep matematika berdasarkan pengalaman mengajar sehingga keterampilan berpikir dapat dilakukan ke siswa.

Menurut Ramlawati (2017:3) “Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang membelajarkan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan dan memecahkan masalah sekaligus melatih kemandirian peserta didik”. Menurut Wulandari, E (dalam Sanjaya 2009: 214) “Problem Based Learning merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah”. Jadi dapat dikatakan Problem Based Learning adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam berpikir dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut, maka peneliti mempunyai alternatif solusi berupa pengembangan LKPD dengan menggunakan *Problem Based Learning* pada materi pecahan dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III SD Negeri 47 Korong Gadang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

5. Belum tersedianya perangkat pembelajaran berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning* di SDN 47 Korong Gadang.
6. Peserta didik yang kurang mampu memahami materi pelajaran, karena adanya keterbatasan komunikasi, media dan sumber belajar, alat peraga dan LKPD belum diterapkan di sekolah.
7. Belum menciptakan pembelajaran materi pecahan dengan susasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa untuk dapat dengan mudah memahami materi pecahan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka peneliti memberikan batasan masalah pada Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana untuk siswa kelas III SD Negeri 47 Korong Gadang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika berbasis *Problem Based Learning* materi pecahan Kelas III SDN 47 Korong Gadang yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimana pengembangan LKPD pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* materi pecahan Kelas III SDN 47 Korong Gadang yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi Pecahan yang valid.
2. Menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Pengembangan yang diharapkan dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang di harapkan dari penelitian ini adalah menambah pengetahuan bagi pembaca serta peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan LKPD model pembelajaran *Problem Based Learning*.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan wawasan dalam memperbaiki dan meningkatkan kemampuan pengembangan LKPD pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan untuk kelas III SDN 47 Korong Gadang.
- b) Bagi Guru, memberikan pengetahuan dan informasi kepada guru matematika berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan untuk kelas III SDN 47 Korong Gadang.
- c) Bagi peserta didik, menambah pengetahuan bagi peserta didik dan membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dengan

pengembangan LKPD pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi pecahan untuk kelas III SDN 47 Korong Gadang tentang pentingnya penerapan pengembangan LKPD pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

1. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika berbasis *Problem Based Learning* (PBL).
2. Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* ditujukan pada pembelajaran matematika kelas III SDN 47 Korong Gadang.
3. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning*.
 - a) Mengorientasikan siswa pada masalah
 - b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar
 - c) Membimbing pengalaman individu
 - d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
4. Di dalam LKPD berisi soal-soal bersifat kontekstual, mudah di pahami dan dekat dengan kehidupan siswa.
5. LKPD didesain menggunakan Aplikasi *PPT* jenis tulisannya menggunakan *Times New Roman* ukuran tulisannya 14,16 dan 18.

6. Bagian-bagian LKPD antara lain:
 - a. Halaman depan / *cover*
 - b. Kata pengantar
 - c. Daftar isi
 - d. Standar isi
 - e. Materi pembelajaran
 - f. Rangkuman
 - g. Latihan soal.

