

Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Materi Perdagangan Internasional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Maya Cholida¹⁾, Agung Stiawan²⁾, Ketut Prasetyo³⁾, Riyadi⁴⁾

1) 2) 3) 4) Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstrak

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu *skill* yang dibutuhkan peserta didik dalam era abad ke-21. *Skill* dasar ini dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran dan sumber belajar yang tepat. Namun kenyataannya, masih banyak kekurangan sumber belajar yang digunakan dan penggunaanya masih terbatas salah satunya dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE terdiri 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, kuisioner, serta tes. Analisis data menggunakan skoring kemudian dipersentasekan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 87,05 %, ahli materi 83,33 %, dan praktisi pendidikan 87,69 %. (2) LKPD berbasis *Problem Based Learning* “cukup efektif” untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis berdasarkan hasil pretest dan posttest melalui Uji *Paired Sample T-Test* memperoleh hasil *Sig. (2 tailed)* $0,000 < 0,05$ yang artinya *H₀* ditolak dan *H_a* diterima dan Uji *N-Gain* memperoleh hasil 64.59% dengan kategori cukup efektif.

Kata Kunci : LKPD, *Problem Based Learning*, Keterampilan Berpikir Kritis

Abstract

*Critical thinking skills are one of the skills needed by students in the 21st century era. These skills can be improved through appropriate learning methods and learning resources. However, in reality, there are still many learning resources used and their use is still limited, one of which is in social studies learning. This research aims to develop LKPD based on Problem Based Learning to improve critical thinking skills. This research is development research (R&D) using the ADDIE model consisting of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research uses a One Group Pretest-Posttest design. Data collection techniques used in research are observation, interviews, questionnaires and tests. Data analysis uses scoring and then percentages. The results of this research show that: (1) LKPD based on Problem Based Learning to improve critical thinking skills is "very feasible" to be used in social studies learning based on assessments by media experts with a percentage of 87.05%, material experts 83.33%, and practitioners education 87.69%. (2) LKPD based on Problem Based Learning is "quite effective" in improving critical thinking skills based on the results of the pretest and posttest through the Paired Sample T-Test, obtaining *Sig. (2 tailed)* $0.000 < 0.05$, which means *H₀* is rejected and *H_a* is accepted and the N-Gain Test gets a result of 64.59% in the quite effective category.*

Keywords: LKPD, *Problem Based Learning*, Critical Thinking Skills

How to Cite: Cholida, M. dkk. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Materi Perdagangan Internasional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (3): halaman 56 – 70

PENDAHULUAN

Bagi suatu negara, pendidikan merupakan kunci untuk menyejahterakan masyarakatnya. Ketika suatu negara memiliki sistem pendidikan yang maju maka akan tercipta masyarakat yang maju dan sejahtera. Pendidikan juga memberikan banyak manfaat dalam segala aspek kehidupan. Saat ini era transformasi pendidikan abad 21 melahirkan tujuan untuk membangun keterampilan berpikir kritis didalam diri peserta didik. Pendidikan di era ke-21 lebih berfokus terhadap kemampuan berpikir kritis, inovatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang beragam. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai upaya dalam mengubah aktivitas pembelajaran berbasis konvensional menuju pembelajaran yang aktif serta menyenangkan (Pangastuti, 2021).

Proses pembelajaran IPS seringkali mengalami persoalan-persoalan yang dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Persoalan klasik yang sering terjadi ialah bahwa mata pelajaran IPS dinilai kurang menarik, pembelajaran yang monoton, dan banyak menghafal. Oleh karenanya, hal ini dapat mendorong guru IPS untuk menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran bermakna (Pangastuti, 2021). Menurut Pasal 3 dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses hubungan antara peserta didik, guru, dan sumber belajar yang digunakan. Penggunaan sumber belajar yang efektif menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna, serta mencapai tujuan pembelajaran.

Berbicara tentang kegiatan pembelajaran di sekolah tentu tidak lepas dari sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar berisi materi atau bahan untuk menguasai keterampilan tertentu bagi peserta didik. Sekarang ini masih banyak ditemukan sumber belajar yang tidak efektif meningkatkan perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran. Kondisi tersebut memungkinkan pembelajaran masih bersifat konvensional yang artinya proses pembelajaran tetap berlangsung tetapi guru masih sebagai sumber informasi utama. Berdasarkan hasil *Program for International Students Assessments* (PISA) Indonesia tahun 2022 menunjukkan bahwa terdapat penurunan hasil belajar peserta didik secara internasional karena lemahnya melakukan perbaikan terhadap kualitas pelajar Indonesia.

PISA juga mengukur kompetensi keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kemampuan terhadap pemecahan masalah, dan keterampilan HOTS (Rahardhian, 2022). Pada tahun 2022, terjadinya perubahan skor anak Indonesia usia 15 tahun tergolong dalam kategori rendah. Rendahnya tingkat berpikir di kalangan peserta didik membuktikan bahwa terdapat rendahnya kualitas pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data tersebut, skor yang diperoleh masih berada dibawah ambang batas 400 atau sama dengan level 2-3. Salah satu tantangan yang dihadapi guru salah satunya guru mata pelajaran IPS ialah menentukan bahan ajar yang tepat untuk mengajar dikelas. Bahan ajar bagian dari sumber belajar yang memuat materi materi tertentu untuk membantu guru mencapai tujuan dari pembelajaran. Adanya bahan ajar ini berperan penting untuk mendukung kegiatan tersebut. Bahan ajar di desain secara inovatif dan kreatif dilengkapi dengan materi isi dan ilustrasi dengan tujuan untuk menstimulus peserta didik (Pramana, Jampel, & Pudjawani, 2020). Guru memiliki kemampuan terbatas untuk memahami kebutuhan dan memotivasi dalam belajar sehingga dengan adanya bahan ajar dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran.

Dengan adanya bahan ajar mampu menjembatani hubungan antara guru dan peserta didik sehingga guru berperan sebagai fasilitator. Namun faktanya, banyak pendidik yang masih memakai bahan ajar *instan* atau tersedia diinternet yang artinya tidak ada aktivitas untuk mengembangkan bahan ajar sendiri. Biasanya, bahan ajar *instan* dinilai kurang menarik dan kurang menyesuaikan kebutuhan peserta didik (Falaq, 2017). Karena pendidik mampu memahami karakteristik dan kebutuhan

peserta didiknya, maka di era pendidikan abad 21 mereka dituntut untuk menyusun bahan ajar yang menarik, menyenangkan, dan berinovatif.

Menurut (Suswandari, 2017) bahwa salah satu tanggung jawab seorang guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kebosanan seringkali terjadi dalam diri peserta didik untuk itu perlu adanya bahan ajar yang didesain menarik yang bisa memotivasi peserta didik untuk belajar. Lembar Kerja Peserta Didik adalah salah satu contoh bahan ajar yang dapat menarik perhatian peserta didik. LKPD mencakup lembaran-lembaran latihan soal yang penggunaannya dapat menunjang proses pembelajaran secara maksimal (Pulungan, Usman, Suratmi, SM, & Harini, 2020). LKPD dirancang secara sederhana disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dengan tujuan untuk memperkuat kemampuan kognitif peserta didik. Saat ini terdapat sejumlah LKPD yang dirancang untuk mencapai keterampilan abad 21. Peserta didik dalam abad ke-21 wajib memiliki keterampilan seperti *collaboration, communication, critical thinking, creative thinking*. *Critical thinking* atau berpikir kritis ialah suatu keterampilan yang diwajib dikuasai peserta didik untuk melawan tantangan kehidupan (Rahardhian, 2022).

LKPD memuat beberapa bagian atau komponen seperti judul, petunjuk umum belajar, pencapaian kompetensi dan indikator, langkah-langkah cara pelajaran, serta penilaian. Di era pendidikan abad 21 guru harus memiliki kreativitas untuk mengintegrasikan model pembelajaran kedalam bahan ajar yang digunakan. Inovasi yang dapat diterapkan yaitu mengembangkan LKPD berbasis *problem based learning*. LKPD dapat dirancang dan dikembangkan dengan cara menyajikan pembelajaran yang menghadirkan situasi nyata kepada peserta didik. Rancangan LKPD tersebut dapat mengembangkan persoalan-persoalan dengan mengaitkan materi tertentu sehingga peserta didik dapat mendapatkan solusi serupa dalam situasi kehidupan nyata.

Dengan berbantuan LKPD, peserta didik dapat memahami serta berlatih materi yang akan diperlajari. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar berupa LKPD dapat diujicobakan dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP/sederajat. Pembelajaran IPS yang menggabungkan ilmu-ilmu sosial dapat menghasilkan berbagai peristiwa dalam kehidupan masyarakat baik itu masa sekarang atau lampau. Terdapat empat kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPS SMP dimana masing-masing memiliki aspek kajian yang berbeda seperti; geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah (Huda et al., 2022). Adapun LKPD yang akan dibuat yakni substansi materi dalam IPS yaitu tentang perdangangan internasional yang berada dalam kajian ekonomi. Kajian ekonomi dalam pembelajaran IPS erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari yang bersifat faktual (Wati, 2021).

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Labschool Unesa 2 yang berlokasi di Jalan Raya Kampus Universitas Negeri Surabaya, Ketintang. Dipilihnya lokasi tersebut karena adanya suatu permasalahan yaitu peserta didik kelas VIII mendapati kesulitan dalam memahami materi perdagangan internasional karena kurang tersedianya sumber belajar yang digunakan. Masih banyak peserta didik yang mendapati kesulitan dalam menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya ekspor dan impor, belum banyak mengetahui beberapa aktivitas perdagangan internasional seperti kerjasama antara Indonesia dengan negara lain, dan kesulitan dalam memahami aktivitas perdagangan internasional karena bersifat global. Adanya *problem* pada substansi materi tersebut maka perlu adanya alat bantu pembelajaran (*tools*) untuk membantu peserta didik memahami materi tersebut. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk LKPD berbasis PBL yang dirancang untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan produk tertentu serta untuk menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian pengembangan LKPD ini menggunakan tahapan pengembangan model ADDIE. Dipilihnya model ADDIE karena tahapannya yang sederhana, terstruktur, dan sistematis yang dapat dikembangkan untuk membuat produk untuk diaplikasikan atau dipakai selama pembelajaran serta setiap tahapan dalam penelitian ini dilakukan evaluasi (M, Riyadi, Prasetya, & Niswatin, 2023). Penelitian ini memakai desain ujicoba *One Group Pretest-Posttest*. Peserta didik Kelas VIII A SMP Labschool Unesa 2 adalah subjek ujicoba penelitian ini. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, angket validasi ahli materi, validasi media, praktisi pendidikan, respon peserta didik, dan metode tes. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kualitatif. Hasil observasi kemudian dianalisis dan dinarasikan terkait situasi pembelajaran di kelas dan masalah pembelajaran yang ditemukan. Hasil wawancara dinarasikan untuk menentukan kebutuhan guru IPS guna mengembangkan produk. Sedangkan analisis kuantitatif diperoleh dari hasil skoring angket validator dan respon peserta didik serta hasil tes yang dilakukan beberapa uji diantaranya *Uji T (Paired Sample T-Test)* dan *N-Gain*.

Analisis Hasil Angket Validasi Ahli Materi, Media, Praktisi Pendidikan

Teknik perhitungan yang digunakan ialah menggunakan ketentuan dari (Widoyoko, 2020) sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Data yang terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian, setelah memperoleh perhitungan hasil skor validasi ahli materi dan media maka diinterpretasikan secara subjektif sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Kriteria Kelayakan

Presentase	Interpretasi	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak	Sangat tidak dapat digunakan
21% - 40%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Layak	Perlu dilakukan revisi besar
61% - 80%	Layak	Dapat digunakan setelah revisi
81% - 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi

Analisis Respon Peserta Didik

Data diperoleh ketika peserta didik selesai menggunakan LKPD dalam pembelajaran. Kemudian, data tersebut dihitung dengan cara deskriptif kuantitatif. Berikut ini merupakan skala likert penilaian penggunaan LKPD:

Tabel 3. Skala Penilaian Penggunaan LKPD

Kriteria	Interpretasi
Tidak Setuju (TS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Data yang terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari hasil perhitungan total skor respon penggunaan LKPD kemudian diinterpretasikan sesuai keriteria berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Angket Respon LKPD

Presentase	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Analisis Uji N-Gain

Nilai tes peserta didik digunakan untuk mengukur efektivitas produk yang dihasilkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Data diperoleh dari hasil *pre-posttest*. Setelah data terkumpul, dilakukan uji analisis menggunakan uji normalitas gain menggunakan aplikasi SPSS. Kemudian, data perolehan *N-Gain* ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 5. Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 6. Kategori Penafsiran Efektifitas N-Gain Persen

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan LKPD

Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai prosedur pengembangan LKPD. Merujuk pada model pengembangan yang digunakan, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Tahap pertama yaitu tahap analisis, peneliti melakukan berbagai analisis kebutuhan (*need assessment*) seperti analisis kebutuhan guru IPS dan analisis kebutuhan peserta didik. Hasil wawancara dengan guru IPS SMP Labschool Unesa 2 menunjukkan terdapat kendala yang didapati ketika proses pembelajaran yaitu sulitnya mengorganisasi peserta didik. Penggunaan sumber belajar seperti media pembelajaran dan bahan ajar masih terbatas untuk diterapkan. Berdasarkan wawancara tersebut, pembelajaran IPS cukup erat kaitannya dengan model pembelajaran berbasis permasalahan sebagai bahan belajar. Kemudian, setiap sub materi idealnya membutuhkan LKPD untuk membantu guru ketika mengajar di kelas. Akan tetapi, penggunaan LKPD di SMP Labschool Unesa 2 jarang dilakukan ketika pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa kekurangan bahan ajar LKPD yang digunakan berdasarkan wawancara yaitu kurang menarik minat belajar peserta didik. Disamping itu, jumlah contoh soal dan latihan yang terbatas menyebabkan banyaknya siswa yang belum memahami materi dengan baik, serta bahan ajar yang digunakan belum mendorongnya untuk berpikir secara kritis.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik hasil temuan observasi ditinjau dari segi sarana dan prasarana proses pembelajaran belum optimal. Ketika pembelajaran berlangsung seringkali menggunakan buku paket siswa sebagai sumber belajar utama yang didapat dari sekolah. Peserta didik kesulitan dalam menerima pembelajaran karena selama pembelajaran seringkali menggunakan buku paket yang mana kurang mendapatkan referensi lain untuk memahami materi. Ketika guru memberikan materi pembelajaran, peserta didik cenderung jenuh, berbicara dengan teman sebangkunya, ramai dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun, ketika penyampaian materi dibantu oleh media atau bahan ajar mereka cenderung untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pada data asesmen sumatif yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa keseluruhan peserta didik kelas VIII memperoleh nilai mata pelajaran IPS dibawah KKM yang telah ditentukan (78) dengan rata-rata nilai yaitu 47,21. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik berada pada level kognitif masih rendah. Jika semua peserta didik gagal mencapai KKM yang ditentukan, menunjukkan bahwa terdapat metode pengajaran yang disampaikan tidak efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik. Melihat situasi tersebut, butuh adanya pengembangan bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik untuk melatihkan keterampilan berpikir kritisnya.

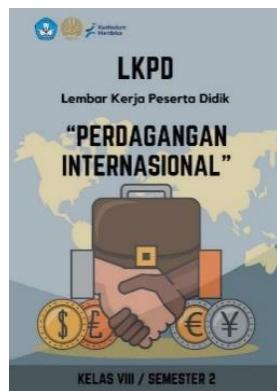
Tahap kedua yaitu desain. Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti akan menentukan model atau metode yang tepat dalam pembelajaran IPS untuk diintegrasikan kedalam LKPD. Setelah menentukan model pembelajaran yang tepat, peneliti melanjutkan dengan membuat modul ajar. Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan bahan materi perdagangan internasional dari berbagai

sumber, merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menentukan pemilihan format desain yang akan dibuat dalam LKPD, dan merancang aktivitas pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Hasil rancangan yang sudah dibuat sebelumnya direalisasikan menggunakan aplikasi *Canva*. Berikut ini hasil realisasi dari rancangan desain LKPD yang dikembangkan.

1. Cover LKPD dan Identitas LKPD

Cover LKPD dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Pada bagian cover dilengkapi dengan judul LKPD dan materi yang terletak pada bagian tengah dan bagian kiri atas terdapat logo Universitas Negeri Surabaya dan Kemendikbud. Cover LKPD didominasi oleh warna abu-abu muda dan tua. Pada bagian tengah bawah terdapat tulisan “Kelas VIII / Semester 2” yang artinya bahwa LKPD tersebut diperuntukkan untuk peserta didik Kelas VIII dengan materi pada semester 2. Desain cover LKPD yang dibuat diharapkan menjadi stimulus awal bagi peserta didik untuk tertarik mempelajari materi tersebut. Sedangkan identitas LKPD terdiri dari beberapa informasi umum terkait LKPD seperti kata pengantar, nama mata pelajaran, kegiatan belajar, materi, model pembelajaran, alokasi waktu, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan petunjuk umum. Identitas LKPD bertujuan untuk memudahkan peserta didik dan guru ketika menggunakan LKPD tersebut selama pembelajaran.



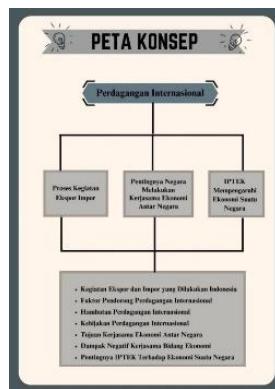
Gambar 1. Cover LKPD



Gambar 2. Identitas LKPD

2. Peta Konsep dan Pemaparan Materi

Peta konsep dalam LKPD ini terdiri dari pemetaan materi yang akan dipelajarinya. Peta konsep membantu peserta didik dan guru untuk mengetahui materi-materi apa saja yang ada didalam LKPD ini. Adapun materi yang disajikan yaitu proses kegiatan ekspor dan impor, pentingnya negara melakukan kerjasama ekonomi antar negara, IPTEK mempengaruhi ekonomi suatu negara. Sedangkan pada bagian pemaparan materi berisikan informasi tambahan materi tentang perdagangan internasional yang tidak tercantum dalam Buku Paket Siswa. Peneliti mencantumkan materi yang berasal dari *YouTube* dan internet untuk menambah wawasan peserta didik. Peserta didik dan guru dapat mengakses informasi tersebut melalui *scan barcode*.



Gambar 3. Peta Konsep



Gambar 4. Pemaparan Materi

3. Aktivitas Pembelajaran dan Refleksi Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam LKPD ini terbagi menjadi 2 yaitu aktivitas pembelajaran 1.1 dan 1.2. Setiap kelompok mendapatkan satu contoh permasalahan yang berbeda-beda untuk dipecahkan. Aktivitas pembelajaran 1.1 terdiri dari sintaks pertama *Problem Based Learning* yaitu “Orientasi Masalah” pada bagian ini disajikan suatu permasalahan dimana peserta didik harus mencari 5 dari 10 pernyataan yang sesuai dengan informasi tersebut. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk menuliskan hasil analisis rumusan masalah dari berita tersebut. Kedua, sintaks mengorganisasi peserta didik untuk belajar (Ayo Berdiskusil). Pada bagian ini setiap anggota kelompok didorong untuk menyatakan pendapatnya baik itu pro atau kontra tentang permasalahan serta menarik kesimpulan. Ketiga, sintaks membimbing penyelidikan (Ayo Menyelidikit). Pada bagian ini peserta didik diarahkan untuk menganalisis penyebab, dampak, dan solusi atas permasalahan yang disajikan. Untuk aktivitas pembelajaran 1.2 terdiri dari sintaks keempat yaitu menyajikan hasil karya (Ayo Menilai!). Pada bagian ini, setiap kelompok akan mempresentasikan temuan data yang diperolehnya untuk dipresentasikan. Setiap kelompok yang presentasi akan diberikan komentar, pertanyaan, atau tanggapan dari kelompok lainnya. Sintaks kelima yaitu penarikan kesimpulan (Ayo Menyimpulkan!). Pada bagian ini peserta didik akan menarik kesimpulan dari aktivitas pembelajaran 1.1 hingga 1.2 tentang materi apa saja yang telah dipelajari. Sedangkan pada bagian refleksi peserta didik akan memberikan sebuah umpan balik dengan memberikan tanda “√” terkait beberapa pernyataan yang ada didalam LKPD mengenai materi yang telah dipelajari.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN 1.1

Proses Pengembangan:

1. Kegiatan aktivitas pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok (4 anggota per kelompok)
2. Sosas berdiskusi di antara anggota per kelompok
3. Buatlah permasalahan berdasarkan temuan yang sudah diperoleh!
4. Lakukan diskusi kelompok untuk mengolah permasalahan berikut ini

ORIENTASI MASALAH

Informasi apa yang kamu dapati? Ungkapkan permasalahan berikut yang sesuai dengan berita tersebut!

AKTIVITAS PEMBELAJARAN 1.1

Proses Pengembangan:

1. Kegiatan perencanaan berikut berlangsung menjalankan teknik teknik berdiskusi
2. Sosas berdiskusi di antara anggota per kelompok
3. Buatlah permasalahan berdasarkan temuan yang sudah diperoleh!
4. Lakukan diskusi kelompok untuk mengolah permasalahan berikut ini

ORIENTASI MASALAH

Informasi apa yang kamu dapati? Ungkapkan permasalahan berikut yang sesuai dengan berita tersebut!

AYO BERDISKUSI!

Dari informasi yang kamu dapatkan dari berita diatas, segera penerjemah atau aplikasi kalau perlu berdiskusi berdasarkan permasalahan berikut! Berikan pendapatmu!

Anggota 1
Anggota 2
Anggota 3
Anggota 4

Berikan komentarmu dan pendapat tersebut!

AKTIVITAS PEMBELAJARAN 1.1

Proses Pengembangan:

1. Kegiatan perencanaan berikut berlangsung menjalankan teknik teknik berdiskusi
2. Sosas berdiskusi di antara anggota per kelompok
3. Buatlah permasalahan berdasarkan temuan yang sudah diperoleh!
4. Lakukan diskusi kelompok untuk mengolah permasalahan berikut ini

AYO MENYELIDIKIT!

Mosai permasalahan, bagaimana perubah dan dampak datil akibat permasalahan seperti berita tersebut? Diskusikan!

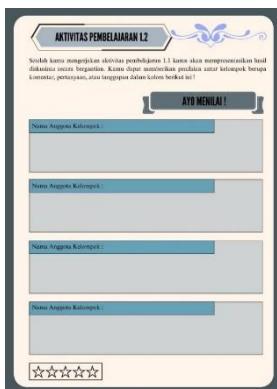
Berikan solusi agar permasalahan tersebut tidak semakin mengalami di Indonesia!

AYO MENILAI!

Berikan komentar dan pendapat tersebut!

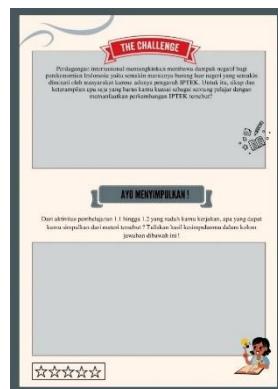
★★★★★

Gambar 5. Orientasi Masalah



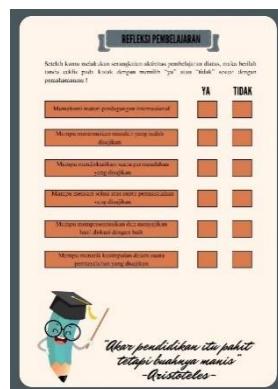
Gambar 8. Ayo Menilai

Gambar 6. Ayo Berdiskusi



Gambar 9. Ayo Menyimpulkan

Gambar 7. Ayo Menyelidiki



Gambar 10. Refleksi

Setelah LKPD selesai dibuat, peneliti melakukan tahap validasi kelayakan LKPD tersebut sebelum diimplementasikan. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, materi, dan praktisi pendidikan. Berdasarkan hasil validasi tersebut terdapat revisi dan masukan dari ahli validator. Pertama, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Hendri Prastiyono, M.Pd. Berikut hasil penilaian dari validator:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Maksimal	Nilai Perolehan	%
1	Tampilan LKPD	40	35	87.5 %
2	Penggunaan LKPD	20	17	85 %
3	Desain Pembelajaran	25	22	88 %
Percentase Kelayakan				87,05 %

Terdapat beberapa saran dan revisi dari validator ahli media yaitu: (1) menyesuaikan aktivitas pembelajaran LKPD dengan sintaks PBL, (2) setiap aktivitas pembelajaran mencantumkan gambar dan apresiasi berupa bintang. Kedua, validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Nurul Hasanah, M.Pd. Berikut ini merupakan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Maksimal	Nilai Perolehan	%
1	Kelayakan Isi	20	17	85 %
2	Kelayakan Bahasa	15	11	73.33 %
3	Kesesuaian LKPD dengan Model PBL	25	22	88 %
Percentase Kelayakan				83,33 %

Terdapat beberapa revisi dan saran dari validator ahli materi yaitu: (1) menambahkan materi pada peta konsep sesuai dengan subbab yang ada, (2) memperbaiki refleksi pembelajaran dengan membuat peryataan “ya” atau “tidak” tentang materi yang telah dipelajari. Ketiga, validasi oleh praktisi pendidikan yang dilakukan oleh Bapak Edwin Irzard Maulana, S.Pd. guru IPS SMP Labschool Unesa 2. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi pendidikan:

Tabel 9. Hasil Validasi oleh Praktisi Pendidikan

No	Aspek yang Dinalai	Nilai Maksimal	Nilai Perolehan	%
1	Tampilan LKPD	20	18	90 %
2	Isi LKPD (materi)	25	22	88 %
3	Desain Pembelajaran	20	17	85 %
Percentase Kelayakan			87,69 %	

Terdapat beberapa revisi dan saran dari validator yaitu: (1) mencantumkan sumber gambar tersebut diperoleh, (2) konten materi menggunakan bahasa dan penulisan EYD yang benar. Selain itu, berdasarkan hasil respon peserta didik setelah menggunakan LKPD yang mencakup aspek tampilan LKPD, isi LKPD, dan pemahaman materi memperoleh nilai 998 dari nilai maksimal 1300 dengan persentase 76,76 % berada dalam kategori interpretasi “Praktis”.

Tahap keempat yaitu implementasi. Peneliti melakukan ujicoba produk LKPD pada peserta didik kelas VIII A SMP Labschool Unesa 2 yang berjumlah 20. Uji coba LKPD ini dilakukan sesuai dengan rancangan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya yaitu dengan pelaksanaan 6 JP x 40 menit atau selama 4 pertemuan pelaksanaan. Pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi dan mengerjakan soal pretest dan membagi kelompok menjadi 5 kelompok. Pertemuan kedua peserta didik mengerjakan aktivitas pembelajaran 1.1 untuk menjawab aktivitas “Orientasi Masalah, Ayo Berdiskusi, dan Ayo Menyelidiki”. Pertemuan ketiga, peserta didik melanjutkan aktivitas pembelajaran 1.2 yaitu “Ayo Menilai”. Pertemuan keempat, peserta didik menarik kesimpulan terkait materi yang sudah dipelajari dan melakukan refleksi bersama guru. Namun, pada saat uji coba LKPD ada beberapa kelompok yang mengalami kesulitan saat mengerjakan bagian “Ayo Menyelidiki”. Bagian ini memerlukan kemampuan analisis yang lebih mendalam untuk memahami faktor penyebab kegiatan ekspor-impor serta latar belakang Indonesia melakukan kerjasama ekonomi dengan negara lain. Adanya kesulitan ini menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik bisa belajar secara mandiri dari LKPD tanpa bimbingan dari guru. Oleh karenanya, diperlukan bimbingan dari guru untuk membantu peserta didik menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut melalui ilustrasi persoalan-persoalan yang disajikan dalam LKPD.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Model ADDIE memiliki dua jenis penilaian yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merujuk pada setiap tahapan ADDIE karena dengan tujuan untuk kebutuhan revisi (Risal, Hakim, & Abdullah, 2022). Sedangkan evaluasi sumatif ini diperoleh dari meninjau hasil *pre-posttest* peserta didik terkait keterampilan berpikir kritis yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan LKPD. Evaluasi juga didapat dari hasil kuisioner yang telah dibagikan kepada peserta didik setelah menggunakan LKPD. Tahapan evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu revisi tahapan-tahapan sebelumnya termasuk revisi, saran, dan masukan dari ahli validator agar LKPD dapat digunakan dengan baik sesuai kriteria kelayakan yang diinginkan.

Kelayakan LKPD

LKPD berbasis PBL yang telah selesai dirancang divalidasikan kepada ahli bidang media, materi, dan praktisi pendidikan untuk menilai kelayakan produk tersebut. Validasi oleh ahli bidang media memperoleh hasil 87,05 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Validasi oleh ahli bidang materi memperoleh hasil 83,33 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Validasi oleh praktisi pendidikan memperoleh hasil 87,69 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Berdasarkan perolehan validasi tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik layak dipergunakan karena mempunyai kualitas yang baik.

Kualitas LKPD berdasarkan validasi bidang media memperoleh hasil sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Aspek validasi tersebut meliputi aspek tampilan LKPD dengan persentase 87,5 % dengan aspek penilaian yaitu cover LKPD didesain menarik, identitas LKPD lengkap, pemilihan gambar dan kesesuaian warna menarik peserta didik, pemilihan ukuran dan jenis font yang tidak terlalu bervariasi, dan tampilan LKPD didesain tidak membingungkan bagi pengguna. Untuk aspek kemudahan penggunaan LKPD memperoleh persentase 85 % dengan aspek penilaian yaitu terdapat petunjuk umum serta bahan yang digunakan dalam LKPD tidak membahayakan guru dan peserta didik. Untuk aspek desain pembelajaran memperoleh persentase 88 % dengan aspek penilaian yaitu aktivitas pembelajaran dibuat secara runtut, setiap aktivitas pembelajaran mencantumkan petunjuk yang jelas, terdapat video atau gambar untuk mendukung penyampaian materi, dan contoh soal yang disajikan mampu melatih analisis serta cara berpikir peserta didik.

Kualitas LKPD berdasarkan validasi bidang materi memperoleh hasil sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Aspek validasi tersebut meliputi aspek kelayakan isi memperoleh persentase 85 % dengan aspek penilaian yaitu kelengkapan komponen LKPD, kejelasan tujuan pembelajaran, konten isi sesuai materi perdagangan internasional. Untuk aspek kelayakan bahasa memperoleh persentase 73,33% dengan aspek penilaian yaitu bahasa yang dipakai sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP, serta bahasa yang dipakai bersifat komunikatif dan efektif. Untuk aspek kesesuaian LKPD dengan model pembelajaran PBL memperoleh persentase 88% dengan aspek penilaian yaitu aktivitas pembelajaran sesuai dengan sintak PBL, suatu persoalan yang disajikan dapat melatih cara berpikir kritis, peserta didik mampu mencari solusi atas permasalahan yang disajikan.

Kualitas LKPD berdasarkan validasi praktisi pendidikan memperoleh hasil sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Aspek validasi tersebut meliputi aspek tampilan LKPD memperoleh persentase 90 % dengan aspek penilaian yaitu ketepatan pemilihan gambar dan warna, ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf, serta tampilan LKPD yang tidak membingungkan. Untuk aspek isi terkait materi memperoleh persentase 88 % dengan aspek penilaian yaitu contoh soal sesuai dengan materi perdagangan internasional, terdapat petunjuk umum, contoh soal dapat melatihkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik. Untuk aspek desain pembelajaran memperoleh persentase 85 % dengan aspek penilaian yaitu aktivitas pembelajaran sesuai dengan sintak PBL, LKPD memenuhi kriteria interaktif dan inovatif, mampu mengorganisasi peserta didik untuk bekerjasama, dan menarik minat peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil validasi LKPD secara keseluruhan memperoleh hasil yang baik meskipun terdapat beberapa revisi dari para validator. LKPD yang dibuat sudah memiliki beberapa komponen yang harus ada seperti judul LKPD, identitas LKPD, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pengerjaan, sekilas informasi materi, aktivitas pembelajaran yang harus diikuti peserta didik, lembar jawaban, dan evaluasi (Muslimah, 2020). LKPD yang didesain menarik bertujuan untuk menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Segara, et al., 2021) yang berpendapat bahwa peserta didik cenderung termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran apabila memakai desain LKPD yang menarik. Ketika peserta didik merasa termotivasi dan tertarik akan menjadi menjadi stimulus baginya untuk bersemangat ketika belajar. Motivasi belajar yang baik ini akan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga kegiatan berjalan lancar serta tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

Keefektivan LKPD

Penilaian efektivitas LKPD dapat dilihat berdasarkan hasil *pre-posttest* peserta didik. Soal *pre-posttest* dikembangkan berdasarkan indikator berpikir kritis antara lain: 1) interpretasi yaitu peserta didik diharapkan mampu memahami suatu permasalahan. 2) analisis yaitu peserta didik diharapkan

mampu mengidentifikasi hubungan dari informasi yang diberikan. 3) evaluasi yaitu peserta didik diharapkan mampu menguji kebenaran atau memberikan strategi pemecahan masalah. 4) inference peserta didik diharapkan mampu menarik kesimpulan. 5) eksplanasi yaitu peserta didik diharapkan mampu memberikan alasan dari sebuah kesimpulan. Soal untuk *pretest* dan *posttest* ini sudah melalui tahapan validasi dosen yang ahli dalam materi tersebut yaitu oleh Ibu Nurul Hasanah, M.Pd. Soal tersebut dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test dan N-Gain. Syarat untuk dilakukan uji Paired Sample T-Test adalah data tersebut harus berdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil dari uji normalitas data pretest dan posttest:

Tabel 10. *Tests of Normality*

Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.
.923	20	.113
.909	20	.062

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* diketahui dari data nilai *pre-posttest* memiliki nilai signifikan (*sig.*) > 0,05 yaitu 0,113 dan 0,062 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian uji statistic yang dapat digunakan yaitu Uji *Paired Sample T-Test*. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata antara 2 sampel yang saling berhubungan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah apabila nilai *Sig. (2 tailed)* < 0,05 maka tertolaknya *H₀* dan diterimanya *H_a* sedangkan apabila nilai *Sig. (2 tailed)* > 0,05 maka diterimanya *H₀* dan tertolaknya *H_a*. Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan melalui aplikasi SPSS 16.0, hasil uji tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. *Paired Samples Test*

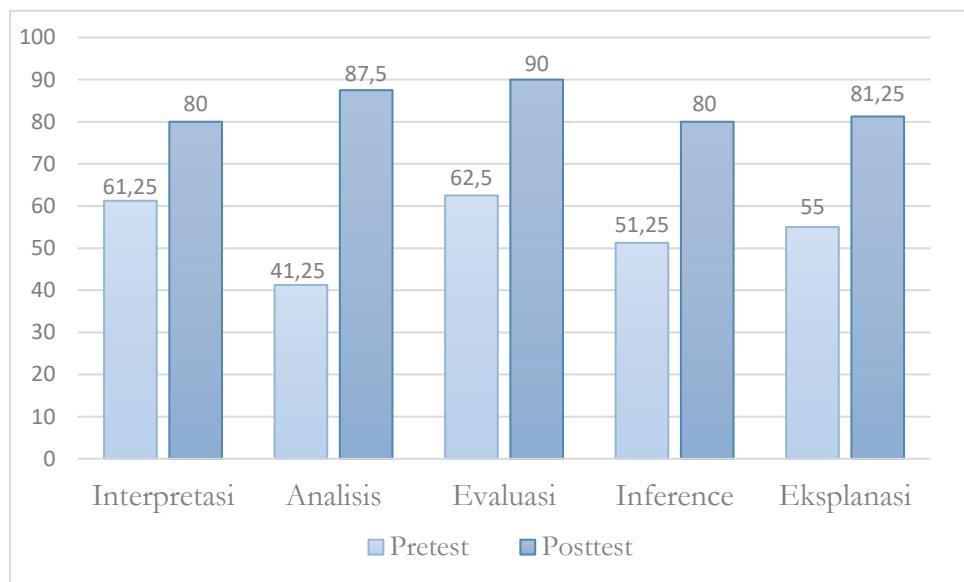
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	PreTest - PostTest	-29.250	7.826	1.750	-32.913	-25.587	-16.714	19
								.000

Nilai *Sig. (2 tailed)* pada tabel 11 menunjukkan kurang dari 0,05 yaitu 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa tertolaknya *H₀* dan diterimanya *H_a* yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-posttest* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS berbantuan LKPD berbasis PBL. Selain menggunakan uji tersebut, hasil *pre-posttest* tersebut juga di uji melalui Uji N-Gain. Hasil uji N-Gain tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 12. Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean
NGain_Score	20	.44	.80	.6460
NGain_Persen	20	44.44	80.00	64.5992
Valid N (listwise)	20			

Berdasarkan hasil uji pada tabel 12 memperoleh hasil 0,64 dengan interpretasi “sedang”. Sedangkan hasil N-Gain score (%) yang digunakan untuk mengukur efektivitas LKPD berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik memperoleh hasil sebesar 64,59 % dengan interpretasi “cukup efektif”. Selain itu, berdasarkan pada data *pretest* dan *posttest* juga terdapat kenaikan perolehan nilai rata-rata (*mean*) peserta didik yaitu 54,2 mengalami kenaikan yaitu 83,5. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian (Ismawati & Ghofur, 2020) dengan perolehan nilai 0,7 yang diinterpretasikan dalam kategori cukup efektif. Berikut merupakan grafik diagram batang ketercapaian indikator berpikir kritis.



Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap indikator berpikir kritis meningkat setelah menggunakan LKPD berbasis PBL. Model pembelajaran PBL memberikan manfaat positif bagi peserta didik yaitu dapat melatih keterampilan berpikir kritisnya karena sintak dalam PBL relevan untuk mencapai indikator berpikir kritis melalui proses pembelajaran berbasis masalah sehingga peserta didik tidak hanya fokus mengingat dan menghafalkan materi (Nurjanah & Trimulyono, 2022).

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori belajar konstruktivisme Jean Piaget. Secara umum, teori ini merupakan proses dimana setiap anak dapat membangun pengetahuan dan dituntut untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Terdapat keterkaitan antara teori belajar konstruktivisme dengan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis. Dimana keterkaitan tersebut terletak pada model PBL, yang mana dalam pembelajarannya dilakukan dengan menyajikan permasalahan nyata kepada peserta didik dan mencari solusi yang tepat. Model pembelajaran PBL menempatkan suatu permasalahan nyata ditengah proses pembelajaran memerlukan pemikiran kritis dalam pemecahan masalah (Husna, 2023). Pendekatan tersebut mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Ketika peserta didik

terlibat aktif dalam mencari solusi suatu permasalahan maka akan melakukan diskusi kelompok dan bekerjasama. Kegiatan inilah yang dapat membentuk pemahaman mendalam untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Yulianti & Gunawan, 2019).

Salah satu tujuan dari LKPD disampaikan oleh (Astawan & Agustiana, 2020) adalah melatih peserta didik berpikir secara mendalam dan tertarik dalam pembelajaran karena LKPD didesain dengan menggunakan gambar dan warna menarik. Pernyataan ini didukung penelitian yang dilakukan oleh (M, Riyadi, Prasetya, & Niswatin, 2023) bahwa pengembangan LKPD merujuk pada teori belajar konstruktivisme bertujuan agar peserta didik dapat belajar dengan aktif melalui proses mengamati, memperoleh pengalaman sendiri, memperoleh informasi yang ada didalam LKPD dari materi, gambar, serangkaian aktivitas pembelajaran agar dapat mengontruksi pengetahuannya sendiri dalam memaknai hal yang sedang dipelajarinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa LKPD ini sangat layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hal tersebut berdasarkan pada hasil uji kelayakan ahli bidang materi, media, dan praktisi pendidikan dimana hasil kelayakan ahli media memperoleh nilai 87,05%, ahli materi memperoleh nilai 83,33%, dan oleh praktisi pendidikan memperoleh nilai 87,69%. Selain itu, berdasarkan hasil respon peserta didik setelah menggunakan LKPD memperoleh nilai 76,76 % dengan interpretasi “Praktis”. Hasil uji kelayakan tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan sintak PBL, mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan didesain berdasarkan analisis kebutuhan pengguna agar memperoleh kualitas LKPD yang baik. Kemudian, uji efektivitas dengan memanfaatkan hasil *pre-posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis dilakukan melalui Uji *Paired Sample T-Test* dan Uji N-Gain. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* memperoleh hasil *Sig. (2 tailed)* kurang dari 0,05 yaitu 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa *H₀* tertolak dan diterimanya *H_a* yang artinya bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS berbantuan LKPD berbasis PBL. Sedangkan melalui Uji N- Gain memperoleh hasil 64,59 % dengan interpretasi “cukup efektif”. Selain itu, juga terdapat kenaikan perolehan nilai *mean pretest posttest* yaitu 54,2 mengalami kenaikan 83,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawan, I. G., & Agustiana, I. G. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Badung, Bali: NILACAKRA. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GJLcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA103&dq=Astawan#v=onepage&q=Astawan&f=false>
- Falaq, P. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bajeng Barat.
- Huda, M. M., Prasetyo, K., & Stiawan, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit*. 2(2), 156–170.
- Husna, H. (2023). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, (pp. 2177-2188). Retrieved from <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/793>
- Ismawati, E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik pada KD Perdagangan Internasional. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(2), 38-43. doi:<https://doi.org/10.26740/jupe.v8n2.p38-43>

- M, K. A., Riyadi, Prasetya, S. P., & Niswatin. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Nilai Kebhinnekaan Global Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 92-106. Retrieved from <https://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>"
- Muslimah. (2020). Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3 (3), pp. 1471 – 1479.
- Nurjanah, N., & Trimulyono, G. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Hereditas Manusia. *Bioedu*, 11(3), 765-774.
- Pangastuti, W. D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Untuk Melatih Ketrampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMAN 1 Tarik. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10 (2).
- Pramana, M. W., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17-32. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, SM, V. A., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Inovasi Sekolah Dasar : Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 29-36. doi:<https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87-94.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*. (Z. R. Bahar, Ed.) Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Segara, N. B., Sarmini, S., Imron, A., Larasati, D. A., Setyawan , K. G., & Marzuqi, M. I. (2021). Teacher's Need Assessment: For Digital Media-Aided QR Code Worksheet Workshop to Integrated Social Studies Learning in the New Normal Era. *Proceedings of the International Joined Conference on Social Science (ICSS)*, 603(Icss), 227-231.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Suswandari, M. (2017). Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (4), 354-363.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) : Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408. doi:<https://doi.org/10.24042/ijssme.v2i3.4366>