

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PEMECAHAN MASALAH MATERI KERAGAMAN EKONOMI DI INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Anissia Anggun Kinanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (anissiakinanti14@gmail.com)

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (suprayitno@unesa.ac.id)

Abstrak

Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis dapat menghambat kemampuan memahami sebuah masalah, yang mengakibatkan peserta didik kurang mampu melakukan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah dan mendeskripsikan kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah melalui validasi ahli desain, ahli materi dan angket respon pengguna. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Pendefinisian, (2) Perancangan, (3) Pengembangan dan (4) Penyebaran. Karena kondisi yang tidak memungkinkan karena pandemi *Covid-19*, maka penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi desain, instrumen angket validasi materi dan instrumen angket respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah memperoleh persentase kelayakan sebesar 85,29% dari ahli desain, 94,73% dari ahli materi, dan angket respon pengguna menghasilkan 88,33% dengan kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan.

Kata Kunci: pengembangan, LKPD, pemecahan masalah.

Abstract

The lack of students's ability to analyze has an impact on the ability to understand a problem which results in students be less able to solve a problem. The purpose of this study is to describe the development process of student worksheets based on problem solving and to describe the feasibility of student worksheets based on problem solving through a validation of design experts, material experts and user response questionnaire. This development research uses the 4D (four-D) model by Thiagarajan which consists of four stages (1) Define, (2) Design, (3) Develop and (4) Disseminate. Due to conditions that were not possible due to the Covid-19 pandemic, the research was only carried out until at the develop stage. The data collection technique used a design validation questionnaire instrument, a material validation questionnaire instrument, and user response questionnaire instrument. The result showed that the student worksheet based on problem solving obtain a percentage of feasibility 85,29% from design experts, 94,73% from material experts, and the user response questionnaire in 88,33%, with very good criteria and very suitable to use.

Keywords: development, student worksheets, problem solving.

PENDAHULUAN

Pada zaman yang sudah mengalami kemajuan seperti sekarang ini, peserta didik dituntut untuk mempunyai keahlian atau keterampilan yang mumpuni. Dengan perubahan zaman yang cepat, hal ini sangat dibutuhkan untuk mampu menghadapi perubahan dan perkembangan tersebut. Tercapainya kualitas dan mutu pendidikan yang baik dapat ditunjukkan dengan telah terbentuknya sumber daya manusia yang dapat memberikan manfaat, dapat menyesuaikan diri pada pembaruan, cakap dalam segala hal dan bisa berkontribusi di kehidupan bermasyarakat secara langsung serta memiliki kemampuan bertahan menghadapi perubahan, maka dengan begitu pendidikan

dapat dinyatakan mampu mencapai kualitas dan mutu yang baik (Yuliani, 2017:77). Sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran yang dilakukan secara tradisional dengan hanya menerapkan metode ceramah dan hanya berdasarkan pada buku akan berdampak pada pengalaman

belajar peserta didik, yang hanya memperoleh pengetahuan tanpa memiliki pengalaman untuk mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran (Hugerat dalam Nadhiro, 2018:3). Kondisi yang ditunjukkan dengan masih kurangnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS, menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang hanya menekankan pada hafalan saja (Flolean, 2016:10). Tidak sekadar menghafal saja, tentunya tujuan dari pembelajaran IPS lebih dari menghafalkan materi. Peserta didik dibimbing agar memiliki keinginan untuk terus mencari dan menggali pengetahuan serta terus belajar. Bukan hanya itu saja, menuntun peserta didik agar dapat mengembangkan potensi untuk lebih peka dengan isu-isu dan masalah sosial sehingga mampu menganalisis dengan kritis dan dapat bersikap serta memutuskan tindakan yang tepat di masyarakat, merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran IPS (Enok dalam Wahyu, 2018:2)

Pembelajaran yang berlangsung dengan hanya mengandalkan hafalan saja, akan dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk dapat berpikir secara kritis. Kondisi ini dapat dilihat dari cara peserta didik dalam menanggapi sebuah masalah. Peserta didik yang kurang kritis dan kurang mampu dalam menganalisis suatu masalah akan berdampak pada kemampuan memahami masalah yang ia hadapi. Apabila peserta didik kurang memahami setiap permasalahan, maka akibatnya adalah peserta didik tidak dapat memecahkan suatu masalah. Salah satu indikator dari keberhasilan pemecahan masalah adalah memahami masalah (Polya dalam Purba, 2021).

Berdasarkan kegiatan observasi awal yang dilakukan di SDN Bulusari II dan bertemu langsung dengan walikelas IV Bapak Wahyudi, S.Pd., hasil observasi awal menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Salah satu kendala yang ditemukan adalah kondisi kelas yang kurang tertib, selama pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung ramai di dalam kelas dan kurang memperhatikan guru. Kondisi lain yang ditemukan, ketika guru melontarkan sebuah pertanyaan, terlihat kurang ada tanggapan dari peserta didik terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, hal ini dikarenakan peserta didik kurang mengerti maksud dari pertanyaan yang diberikan. Kurangnya tanggapan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang mampu dalam memecahkan sebuah masalah, ditunjukkan dari peserta didik yang belum memahami pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dijelaskan oleh Polya (dalam Purba, 2021), bahwa indikator pertama dari keberhasilan pemecahan masalah adalah memahami masalah. Apabila peserta didik belum

mampu melakukan indikator pertama, maka indikator lainnya tidak dapat tercapai.

Bukan hanya itu saja, selama observasi kendala lain yang ditemukan yaitu, metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan ceramah, sehingga peserta didik mencari dan melakukan sesuatu yang lebih menarik. Begitupula dengan lembar kerja yang digunakan masih berupa materi dan latihan soal saja, yang hanya mengacu pada buku. Soal yang diberikan juga berupa uraian pendek dan kurang memiliki unsur membangun sikap kritis peserta didik. Soal yang diberikan masih belum sampai pada aspek kognitif, yaitu pada kemampuan analisis. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis dapat menghambat dalam memahami sebuah masalah, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang mampu dalam memecahkan permasalahan. Peserta didik akan kurang mampu dalam pemecahan masalah, apabila hal tersebut masih berjalan.

Berdasarkan kegiatan observasi awal yang telah terlaksana, peneliti menganalisis proses pembelajaran IPS yang berjalan ditemukan bahwa pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan yang ada dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, proses belajar yang berjalan menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kurang menarik bagi peserta didik. Lembar kerja yang digunakan selama proses belajar hanya berisi latihan soal uraian pendek, dan kurang membangun sikap kritis peserta didik. Lembar kerja tersebut masih belum menekankan aspek kognitif yaitu pada kemampuan analisis peserta didik. Kemampuan menganalisis dapat berpengaruh terhadap cara peserta didik dalam pemecahan masalah. Bukan hanya itu, lembar kerja yang dipakai masih belum ada yang dikhususkan pada berbasis pemecahan masalah.

Kemampuan menganalisis dapat berpengaruh terhadap cara peserta didik dalam pemecahan masalah. Menurut Polya (dalam Purba, 2021) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah usaha untuk menemukan penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi, agar tercapainya tujuan. Pendapat lain menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu tahapan yang dilakukan seseorang untuk menanggapi suatu halangan atau kesulitan ketika sebuah solusi belum terpecahkan (Siswono dalam Netriwati, 2016). Dijelaskan oleh Polya (dalam Purba, 2021), pemecahan masalah dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa indikator, yaitu 1) Memahami masalah, 2) Menyusun penyelesaian, 3) Mengimplementasikan penyelesaian, dan 4) Memeriksa kembali tahapan yang telah dikerjakan. Dengan berpatokan pada indikator tersebut, akan dapat dinilai sejauh apa peserta didik berhasil dalam pemecahan masalah. Apabila peserta didik kurang dapat mengerti

suatu permasalahan yang diberikan, maka peserta didik belum mampu dalam pemecahan masalah.

Menurut Yasir (2013:77) lembar kerja peserta didik merupakan alat yang digunakan oleh pengajar untuk menstimulus peserta didik dalam pembelajaran yang diuraikan dalam bentuk cetak dengan ketentuan media grafis yang dapat dilihat untuk dapat menarik minat belajar dan perhatian peserta didik. Melalui penggunaan LKPD merupakan salah satu cara untuk membantu menyampaikan pesan dalam pembelajaran dengan bentuk yang lebih menarik, dan memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik untuk mencari tahu suatu konsep baru. Sesuai dengan pendapat Barniol (2016:3) yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar melalui eksplorasi dan membangun konsep dapat diperoleh melalui penggunaan lembar kerja siswa. Lembar kerja siswa juga bertujuan agar dapat menuntun peserta didik dalam mengembangkan kerangka konseptual dan untuk menemukan solusi dalam menghadapi kesulitan konseptual.

Penggunaan LKPD dalam pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang jelas dengan memperhatikan prosedur belajar. Menurut Prastowo (dalam Silvia, 2020) LKPD memiliki fungsi, tujuan dan manfaat dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi yang dijelaskan adalah menjadikan suasana kelas yang menyenangkan selama proses pembelajaran, serta untuk melatih kemampuan peserta didik secara padat dan singkat dengan menggunakan LKPD. Tujuan dari LKPD yang dijelaskan adalah mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik pada materi yang dipelajari melalui tugas-tugas pada LKPD. Dan manfaat yang dijelaskan adalah membimbing peserta didik untuk menemukan konsep baru dengan mudah selama pembelajaran.

Mengacu pada penjabaran yang telah dijelaskan di atas, peneliti memiliki maksud untuk melakukan pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah yang dibutuhkan dan dapat digunakan selama proses belajar oleh peserta didik kelas IV, dengan materi keragaman ekonomi di Indonesia pada pembelajaran IPS. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan masalah Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". Adanya penelitian terdahulu oleh Dewi Rahayu (2018) yang berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar" semakin memperkuat ide penelitian pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah materi keragaman ekonomi di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dan (2) Mendeskripsikan kelayakan produk dari pengembangan

LKPD berbasis pemecahan masalah materi keragaman ekonomi di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan, untuk menghasilkan suatu produk pendidikan. Produk yang akan dihasilkan adalah lembar kerja peserta didik berbasis pemecahan masalah materi keragaman ekonomi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model 4D (*four-D*), yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada model 4D terdapat empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*) (Thiagarajan dalam Sutarti dan Irawan, 2017:12). Berikut adalah tahapan-tahapan pada penelitian pengembangan model 4D:



Bagan 1. Model Pengembangan 4D oleh Thiagarajan (dalam Sutarti dan Irawan, 2017:12)

Model pengembangan 4D ini pada tahap pertama yang dilakukan adalah tahap pendefinisian (*define*), dilakukannya tahapan ini dengan menganalisis kebutuhan untuk menentukan syarat-syarat dalam pengembangan. Terdapat langkah-langkah yang dilakukan di tahap pendefinisian, yaitu analisis awal dengan memperhatikan fakta-fakta yang muncul agar dapat menentukan kesesuaian produk yang akan dikembangkan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada kedua, yakni tahap perancangan (*design*) dalam pengembangan dimulai dari penyusunan tes yang akan diberikan, menentukan media/produk yang dikembangkan yaitu LKPD berbasis pemecahan masalah, dan pemilihan format sajian.

Pada tahap ketiga, tahap pengembangan (*develop*) ini berkaitan dengan proses menilai kelayakan LKPD berbasis pemecahan masalah. Penilaian dilakukan dengan memberikan *prototype* LKPD berbasis pemecahan masalah kepada validator, yaitu ahli desain dan ahli materi. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket kelayakan desain dan angket kelayakan materi. Peneliti melaksanakan uji coba terbatas setelah *prototype* LKPD divalidasi oleh validator. Uji coba terbatas untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik sebagai pengguna LKPD berbasis pemecahan masalah.

Uji coba pada awalnya akan di laksanakan di SDN Bulusari II kelas IV Kabupaten Pasuruan, namun mengingat kondisi pandemi *Covid-19* dan pembelajaran jarak jauh belum berakhir, peneliti tidak memungkinkan

untuk dapat mengambil data penelitian secara langsung dan dalam skala besar. Peneliti melakukan uji coba secara terbatas untuk mengatasi kendala tersebut, dengan subjek uji coba terbatas berjumlah 8 anak yang merupakan peserta didik kelas IV yang bersekolah di SDN Arjosari II Kabupaten Pasuruan dan bertempat tinggal di lingkungan sekitar peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket respon pengguna. Pada tahap pengembangan (*develop*) ini pendapat dan saran dari ahli desain dan ahli materi, serta respon dari peserta didik sebagai pengguna berguna untuk memperbaiki *prototype* yang telah dibuat agar lebih baik.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran (*disseminate*), yaitu kegiatan menyebarkan produk yang sudah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli dan dilakukan uji coba secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Mengingat kendala yang dialami karena kondisi pandemi *Covid-19* yang belum berakhir, peneliti tidak dapat melaksanakan tahap keempat untuk penyebaran produk, dan hanya melaksanakan uji coba secara terbatas dengan subjek terbatas, yang dilaksanakan pada tahapan ketiga prosedur penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan kuesioner. Observasi digunakan saat melakukan studi pendahuluan sebelum melaksanakan penelitian dan observasi dilakukan untuk mengamati saat uji coba terbatas berlangsung. Instrumen pengumpulan data yang dipakai berupa angket, yang terdiri dari angket validasi desain yang digunakan untuk memvalidasi desain oleh ahli desain, angket validasi materi yang digunakan untuk memvalidasi materi oleh ahli materi dan angket respon pengguna. Data yang akan didapatkan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dihasilkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli desain, ahli materi melalui kegiatan validasi dengan menggunakan instrumen angket validasi ahli desain dan ahli materi, serta dari respon pengguna melalui kegiatan uji coba terbatas dengan instrumen angket respon pengguna. Kemudian untuk data kualitatif dihasilkan melalui hasil observasi, pendapat dan saran yang diberikan oleh ahli desain dan ahli materi saat melakukan validasi LKPD berbasis pemecahan masalah.

Lembar angket yang berisi butir-butir pertanyaan atau pernyataan diberi alternatif jawaban berupa skor dengan skala angka yang berpedoman pada skala *Likert*, dengan rentang skor 1 hingga 4, dengan angka 1 yang merupakan nilai terendah dan dengan angka 4 yang merupakan nilai tertinggi, sebagai alternatif jawaban. Data yang telah diperoleh melalui kegiatan validasi dan uji coba, kemudian dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : persentase akhir
f : hasil perolehan skor
N : skor maksimal

Nilai persentase yang diperoleh dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya kemudian akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas untuk mengetahui kelayakan produk yang telah divalidasi. Tabel interpretasi skor sesuai kriteria dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Interpretasi Skor Penilaian Hasil Validasi

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Valid tanpa revisi
50% - 74%	Valid dengan sedikit revisi
25% - 49%	Belum valid dan harus revisi
0 - 24%	Tidak valid

(Sudaryono dkk, 2013)

Hasil analisis angket respon pengguna untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis pemecahan masalah yang berdasarkan penilaian dari peserta didik sebagai pengguna, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Interpretasi Skor Penilaian Respon Pengguna

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak
61% - 80%	Baik	Layak
41% - 60%	Cukup baik	Kurang layak
21% - 40%	Kurang baik	Tidak layak

(Arikunto, 2013:281)

Penggunaan teknik analisis tersebut, dapat memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari LKPD berbasis pemecahan masalah dengan memperhatikan ketentuan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penelitian pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah ini dilakukan dengan menggunakan model 4D (*four-D*). Penelitian ini diawali tahap pendefinisian, tahap ini dilakukan dengan menganalisis untuk menemukan fakta di lapangan sehingga dapat menetapkan produk yang dikembangkan. Analisis awal dilakukan dengan kegiatan observasi di SDN Bulusari II kelas IV, Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan kegiatan

observasi diketahui bahwa selama proses belajar dan mengajar guru hanya memakai buku pegangan guru kurikulum 2013 sebagai sumber belajar, dengan menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi belajar. Kendala lain adalah kelas kurang kondusif, peserta didik cenderung ramai ketika pembelajaran berlangsung dan cenderung mencari hal yang lebih menarik, sehingga guru kurang bisa mengatasinya. Selain itu peserta didik kurang dapat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang dilontarkan oleh guru karena pertanyaan yang diberikan masih belum bisa dipahami oleh peserta didik. Pada analisis peserta didik dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah masih kurang. Sumber belajar peserta didik terbatas hanya berpegangan pada buku siswa kurikulum 2013. Menganalisis tugas dilakukan untuk menyesuaikan tugas yang akan diberikan dengan kemampuan peserta didik. Tugas yang diberikan disesuaikan pada analisis kompetensi dasar dan mengacu pada indikator pemecahan masalah. Pada analisis konsep materi yang digunakan merupakan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013, materi yang digunakan adalah materi keragaman ekonomi di Indonesia, yaitu dengan kompetensi dasar 3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Setelah melakukan analisis konsep, kemudian menyusun tujuan pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan dengan berlandaskan kompetensi dasar yang telah dipilih, sehingga dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berikut ini dapat dijabarkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan, yaitu 1) Peserta didik dapat menyebutkan beragam aktivitas ekonomi di Indonesia dengan benar, 2) Peserta didik dapat menjabarkan beragam aktivitas ekonomi dalam berbagai bidang dengan tepat, 3) Peserta didik mampu menganalisis beragam aktivitas ekonomi dalam berbagai bidang dengan tepat, 4) Peserta didik mampu menjelaskan manfaat dari beragam aktivitas ekonomi dengan benar.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan, dari permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui analisis awal, peneliti merancang produk yang dapat memberikan alternatif untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu mengembangkan LKPD berbasis pemecahan masalah. Langkah selanjutnya adalah menyusun standar tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tes yang diberikan berfungsi sebagai tolak ukur keterampilan pemecahan masalah, sehingga tes yang diberikan pada peserta didik melalui LKPD berbasis pemecahan masalah. Kemudian selanjutnya menentukan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis awal yang telah dilakukan. Produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta

Didik berbasis pemecahan masalah, pemilihan LKPD juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu peserta didik dalam pemecahan masalah. Berikutnya adalah menyusun format sajian, pemilihan format sajian perlu dilakukan untuk dapat menghasilkan LKPD yang baik dan menarik. Dalam penyusunan LKPD penting untuk memperhatikan pemilihan warna, gambar, dan pemilihan huruf, serta ukuran kertas yang digunakan. Peneliti membuat desain LKPD menggunakan Microsoft Word 2010 dan untuk desain sampul depan dan belakang menggunakan photoshop. Ukuran kertas yang digunakan adalah berukuran A4 (21cm x 29,7cm). Desain dari LKPD berbasis pemecahan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1) Sampul Depan LKPD

Sampul depan didesain dan dilengkapi dengan logo pendidikan, judul LKPD, identitas terdiri dari nama, kelas, nomor absen, nama sekolah, dan dilengkapi nama penyusun. Pemilihan gambar pada sampul depan disesuaikan dengan materi keragaman ekonomi. Perpaduan warna pada sampul, gambar dan tulisan disesuaikan sehingga bisa menarik dan tidak mengganggu pandangan.



Gambar 1. Sampul Depan

2) Kata Pengantar

Halaman kata pengantar dibebaskan sebagai bentuk rasa syukur penulis dalam penyusunan LKPD berbasis pemecahan masalah.



Gambar 2. Kata Pengantar

3) Daftar Isi

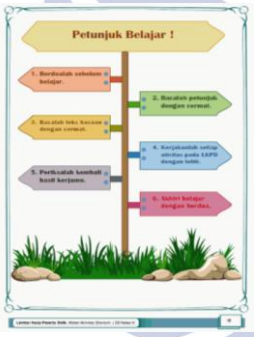
Pada halaman daftar isi terdapat petunjuk halaman yang ingin dicari, halaman daftar isi terdiri dari materi dan aktivitas peserta yang disertai nomor halaman. Daftar isi dibuat untuk mempermudah peserta didik mencari halaman yang dituju.



Gambar 3. Daftar Isi

4) Petunjuk Belajar

Pemberian petunjuk belajar bertujuan agar peserta didik dapat mengerjakan LKPD sesuai langkah-langkah pada petunjuk.



Gambar 4. Petunjuk Belajar

5) Halaman KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

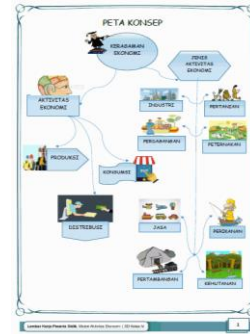
Pemberian sebaran KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran memiliki tujuan, yaitu membantu peserta didik mengerti kompetensi yang akan dipelajari dan yang akan dicapai.



Gambar 5. KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

6) Peta Konsep

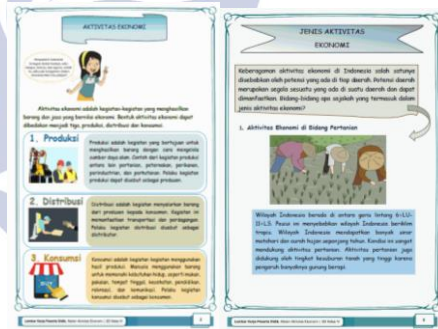
LKPD ini dilengkapi dengan peta konsep. Penyusunan peta konsep ini bertujuan agar peserta didik mengerti gambaran dan secara garis besar materi dan konsep apa saja yang akan dipelajari.



Gambar 6. Peta Konsep

7) Materi

Pada desain materi LKPD berbasis pemecahan masalah berisikan materi keanekaragaman ekonomi yang telah disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. Pada desain materi ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep, dengan tujuan untuk membantu peserta didik mudah memahami materi yang disajikan.



Gambar 7. Materi

8) Soal

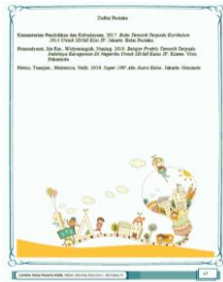
Soal telah disesuaikan dengan indikator yang ada pada pemecahan masalah. Pada desain soal terdiri dengan lima soal, dengan judul aktivitas 1 sampai dengan aktivitas 5. Soal-soal yang diberikan juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 8. Soal

9) Daftar Pustaka

LKPD dilengkapi daftar pustaka yang dapat memberikan informasi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan LKPD berbasis pemecahan masalah ini.



Gambar 9. Daftar Pustaka

10) Sampul Belakang

Desain sampul belakang bertujuan untuk menyeimbangkan sampul depan dan desain sampul belakang disesuaikan dengan sampul depan. Latar belakang warna pada sampul belakang dibuat senada dengan warna sampul depan, selain itu juga sampul belakang berisi logo UNESA dan jurusan peneliti.



Gambar 10. Sampul Belakang

Sesudah tahap merancang desain LKPD berbasis pemecahan masalah terlaksana, selanjutnya adalah *prototype* LKPD akan dinilai kelayakannya oleh ahli desain dan ahli materi melalui kegiatan validasi. Setelah kegiatan validasi selesai, akan dilaksanakan uji coba terbatas mengenai respon pengguna LKPD.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis pemecahan masalah yang telah disusun. *Prototype* LKPD berbasis pemecahan masalah akan divalidasi oleh validator, yang kemudian akan diketahui nilai kelayakannya. Selanjutnya nilai kelayakan dan saran serta pendapat dari validator dapat dijadikan sebagai acuan perbaikan dalam pengembangan LKPD. Instrumen penilaian menggunakan lembar angket validasi desain yang mengacu pada kriteria standar Badan Standar Nasional Pendidikan (2012) dan Nadhiro (2018). Kegiatan validasi pertama dilakukan oleh ahli desain yaitu Bapak

Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Di bawah ini adalah hasil validasi desain yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Perolehan Hasil Validasi Desain

No	Aspek Penilaian	Skor	N	Persentase
1.	Desain sampul	23	68	85,29%
2.	Desain isi	35		

Berdasarkan tabel perolehan hasil validasi desain, dapat diketahui bahwa telah diperoleh skor sebesar 58 dari skor maksimal 68 dengan persentase kelayakan sebesar 85,29%. Nilai yang diperoleh melalui kegiatan validasi, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan maka desain LKPD termasuk dalam kriteria valid tanpa revisi. Selama proses validasi desain, peneliti mendapatkan saran dari validator untuk sedikit perbaikan. Beberapa catatan yang diberikan oleh validator, diantaranya 1) penggunaan huruf bisa sedikit diperbesar dan diberi kombinasi warna yang menarik, 2) beberapa kesalahan dalam penulisan agar dapat diperbaiki. Kemudian peneliti memperbaiki LKPD berbasis pemecahan masalah sesuai dengan catatan yang diberikan validator.

Selanjutnya adalah melakukan validasi materi LKPD oleh ahli materi, yaitu Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. *Prototype* LKPD berbasis pemecahan masalah yang telah diserahkan pada validator akan dinilai dengan menggunakan instrumen lembar angket validasi materi. Di bawah ini adalah hasil validasi materi yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Perolehan Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	N	Persentase
1.	Aspek kelayakan isi	44	76	94,73%
2.	Aspek Penyajian	16		
3.	Aspek Kebahasaan	12		

Berdasarkan tabel perolehan hasil validasi materi, dapat diketahui bahwa telah diperoleh skor sebesar 72 dari skor maksimal 76 dengan persentase kelayakan sebesar 94,73%. Nilai yang diperoleh melalui kegiatan validasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan maka LKPD termasuk dalam kriteria valid tanpa revisi. Selama proses validasi materi, peneliti mendapatkan saran dari validator untuk sedikit perbaikan. Beberapa catatan yang diberikan oleh validator, diantaranya 1) kesalahan ejaan pada

beberapa kalimat agar diperbaiki, 2) pemilihan jenis huruf yang lebih sesuai, 3) bahasa yang digunakan lebih disesuaikan. Kemudian peneliti memperbaiki LKPD berbasis pemecahan masalah sesuai dengan catatan yang diberikan validator. Dari hasil validasi yang diperoleh melalui validasi desain oleh ahli desain dan validasi materi oleh ahli materi dihasilkan nilai persentase sebesar 85,29% untuk validasi desain dan sebesar 94,73% untuk validasi materi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa LKPD yang dikembangkan telah layak digunakan.

Setelah *prototype* LKPD pemecahan masalah diperbaiki sesuai dengan catatan ahli desain dan ahli materi, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba secara terbatas terhadap kelompok belajar berskala kecil, dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket respon pengguna. Mengingat kondisi pandemi *Covid-19* dan pembelajaran jarak jauh belum berakhir, peneliti tidak memungkinkan mengambil data penelitian dalam skala besar. Peneliti melakukan uji coba secara terbatas untuk mengatasi kendala tersebut. Subjek uji coba terbatas berjumlah 8 anak yang merupakan peserta didik kelas IV yang bersekolah di SDN Arjosari II dan bertempat tinggal di lingkungan sekitar peneliti.

Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2021 bertempat di rumah peneliti. Kegiatan ini dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan, yaitu mencuci tangan sebelum memasuki rumah, memakai masker dan menjaga jarak selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan hanya sekali pertemuan. Subjek diberi penjelasan mengenai materi keragaman ekonomi di Indonesia, kemudian diberikan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung peserta didik menggunakan LKPD dengan tepat, dimulai dengan membaca petunjuk penggunaan, membaca isi, sampai mencoba mengerjakan soal-soal pada LKPD. Selama uji coba berlangsung peserta didik yang belum memahami materi menunjukkan telah aktif dalam bertanya, peserta didik juga belum bisa mengerjakan soal yang melatih kemampuan berpikir kritis dengan waktu cepat. Setelah selesai menggunakan LKPD, berikutnya adalah peserta didik diberi angket respon pengguna pada akhir pembelajaran, untuk mengukur dan memperoleh penilaian dari peserta didik sebagai pengguna. Data angket respon pengguna kemudian dianalisis untuk mengetahui pendapat yang diberikan oleh peserta didik sebagai pengguna LKPD, mengenai Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah yang telah dikembangkan. Berikut ini dijabarkan mengenai data hasil perhitungan dari rata-rata setiap pertanyaan pada angket yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Pengguna

No	Indikator	Skor	Persentase
1.	Kesesuaian bahasa	30	93,75%
2.	Ketepatan kalimat	27	84,37%
3.	Kejelasan penulisan	27	84,37%
4.	Kemenarikan penyajian	31	96,87%
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan	30	93,75%
6.	Kemanfaatan LKPD	31	96,87%
7.	Kemampuan pemahaman materi	28	87,5%
8.	Keluasan materi	26	81,25%
9.	Kesesuaian materi	28	87,5%
10.	Motivasi belajar	26	81,25%
11.	Kesesuaian gambar	29	90,62%
12.	Pemahaman soal-soal	26	81,25%
13.	Kesesuaian soal	32	100%
14.	Kemampuan penyelesaian soal	26	81,25%
15.	Ketertarikan pengguna	27	84,37%
Hasil akhir		424	88,33%

Berdasarkan tabel perolehan hasil angket respon pengguna, dapat diketahui bahwa telah diperoleh skor sebesar 424 dari skor maksimal 480 dengan persentase sebesar 88,33%. Hasil yang diperoleh melalui uji coba terbatas pada 8 peserta didik sebagai pengguna dengan menggunakan instrumen angket respon pengguna, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka LKPD berbasis pemecahan masalah dinyatakan dengan kriteria sangat baik dan sangat layak.

Pembahasan

Pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah ini memakai prosedur penelitian model penelitian 4D (*four-D*) oleh Thiagarajan dalam Sutarti (2017:12). Dalam model 4D (*four-D*) ini memiliki empat tahapan pengembangan, tahapannya meliputi tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*), namun peneliti menggunakan model 4D sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*develop*).

Studi pendahuluan dilakukan sebagai awal tahapan pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah dilakukan, dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bulusari II Kabupaten Pasuruan. Studi pendahuluan bertujuan untuk menemukan fakta-fakta di lapangan dan permasalahan mendasari penelitian pengembangan. Hasil dari observasi ditemukan kondisi pembelajaran yang kurang kondusif, peserta didik ramai ketika pembelajaran sedang

berlangsung. Guru juga hanya menggunakan metode ceramah selama pembelajaran dan sumber belajar hanya buku pegangan guru kurikulum 2013, serta lembar kerja yang digunakan hanya berisi soal latihan uraian pendek. Soal yang diberikan juga berupa uraian pendek dan kurang memiliki unsur membangun sikap kritis peserta didik. Soal yang diberikan masih belum sampai pada aspek kognitif, yaitu pada kemampuan analisis. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis dapat menghambat dalam memahami sebuah masalah, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang mampu dalam memecahkan permasalahan. Selama observasi berlangsung ditemukan juga kondisi dimana peserta didik kurang dapat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, kondisi ini dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pertanyaan tersebut. Sehingga dapat diketahui tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih kurang. Sesuai dengan pendapat Polya (dalam Purba, 2021), salah satu indikator tercapainya keberhasilan dalam pemecahan masalah yaitu memahami permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan temuan fakta dan permasalahan di lapangan, serta asumsi peneliti bahwa dibutuhkan lembar kerja yang dikhususkan untuk melatih peserta didik untuk menganalisis dan pemecahan masalah, kemudian peneliti memberikan alternatif untuk mengatasi masalah kondisi tersebut. Sehingga peneliti mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah sebagai alternatif. Seperti pendapat Prastowo (dalam Silvia, 2020) yang menjelaskan bahwa fungsi dari LKPD adalah menjadikan suasana kelas yang menyenangkan selama proses pembelajaran, serta untuk melatih kemampuan peserta didik secara padat dan singkat dengan menggunakan LKPD. Melalui LKPD berbasis pemecahan masalah diasumsikan bahwa peserta didik lebih tertarik dan memiliki perhatian saat pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Prastowo (dalam Pertiwi, 2020) lembar kerja peserta didik merupakan suatu wadah dalam proses pembelajaran untuk membimbing dan mempermudah dalam kegiatan belajar sehingga dapat terciptanya suasana dan interaksi secara efektif antara peserta didik dan guru yang dapat membantu peserta didik lebih aktif. Pendapat lain yang menjelaskan fungsi dari LKPD adalah untuk memudahkan peserta didik dalam menghadapi permasalahan dan menemukan solusinya, serta memberikan perhatian pada peserta didik terhadap pemecahan masalah di kelas (Podolak., Danforth, 2013:2).

Selama mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah, tentunya peneliti memperhatikan dan mengacu pada indikator pemecahan masalah. Polya (dalam Purba, 2021) menjelaskan bahwa pemecahan masalah akan berhasil apabila memenuhi

beberapa indikator, yaitu 1) Memahami permasalahan, 2) Menyusun penyelesaian, 3) Mengimplementasikan penyelesaian, dan 4) Memeriksa kembali tahapan yang telah dikerjakan Tugas yang diberikan pada peserta didik yang termuat pada LKPD tentunya mengacu pada indikator pemecahan masalah. Materi yang digunakan juga disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan mengacu pada kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Selanjutnya setelah materi ditentukan dilanjutkan dengan merumuskan indikator serta menyusun tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Setelah menentukan LKPD sebagai produk yang dikembangkan dan menentukan kompetensi dasar yang digunakan sebagai acuan dalam menggunakan materi, proses berikutnya adalah membuat rancangan desain Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah. Kemudian menyusun format sajian, pemilihan format sajian perlu dilakukan untuk dapat menghasilkan LKPD yang baik dan menarik. Dalam penyusunan LKPD penting untuk memperhatikan pemilihan warna, gambar, dan pemilihan huruf, serta ukuran kertas yang digunakan. Peneliti membuat desain LKPD menggunakan Microsoft Word 2010 dan untuk desain sampul depan dan belakang menggunakan photoshop. Ukuran kertas yang digunakan adalah berukuran A4 (21cm x 29,7cm). Desain LKPD meliputi desain halaman sampul depan, desain muatan/isi dan desain sampul belakang.

Selama pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah, peneliti juga memperhatikan syarat penyusunan LKPD untuk mendapatkan hasil yang baik dan memenuhi syarat agar dapat digunakan. Darmojo dan Kaligis (dalam Syaifuddin, 2017:46) berpendapat bahwa ada beberapa syarat yang harus dipenuhi untuk membuat LKPD yang baik, dengan memenuhi syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Syarat didaktik mengenai penekanan peran peserta didik dalam pengembangan emosional, interaksi sosial dan pemecahan masalah. Syarat konstruksi mencakup dalam bahasa yang digunakan, dalam penyusunan kalimat serta kejelasan penulisan dalam LKPD. Syarat teknis perlu diperhatikan untuk membuat tampilan LKPD yang menarik, hal ini meliputi dalam pemilihan gambar, tulisan, dan tampilan.

LKPD berbasis pemecahan masalah yang telah selesai disusun kemudian selanjutnya dinilai oleh validator yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi. Validator yang dipilih tentunya telah memenuhi syarat yang ditentukan. Validasi pertama dilakukan oleh ahli desain untuk menilai kelayakan desain LKPD. *Prototype* LKPD berbasis pemecahan masalah diserahkan kepada ahli desain,

dengan menggunakan lembar angket validasi desain sebagai instrumen penilaian. Hasil yang diperoleh dari validasi desain memperoleh skor sebesar 58 dari skor maksimal 68, dengan nilai persentase sebesar 85,29%. Nilai yang diperoleh melalui kegiatan validasi, sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan maka desain LKPD termasuk dalam kriteria valid tanpa revisi, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu pada rentang 75%-100% dengan kategori valid tanpa revisi (Sudaryono., dkk, 2013). Selama proses validasi desain, peneliti mendapatkan saran dari validator untuk sedikit perbaikan.

Setelah validasi desain terlaksana, selanjutnya adalah melakukan validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kelayakan materi yang ada pada LKPD berbasis pemecahan masalah. *Prototype* LKPD berbasis pemecahan masalah diserahkan kepada ahli materi, dengan menggunakan lembar angket validasi materi sebagai instrument penilaian. Hasil yang diperoleh dari validasi materi memperoleh skor 72 dari skor maksimal 76, dengan nilai persentase sebesar 94,73%. Nilai yang diperoleh melalui kegiatan validasi, sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan maka materi LKPD termasuk dalam kriteria valid tanpa revisi, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu pada rentang 75%-100% dengan kategori valid tanpa revisi (Sudaryono., dkk, 2013). Sama seperti pada kegiatan validasi desain, peneliti juga mendapatkan saran dari validator ahli materi untuk sedikit perbaikan.

Setelah memperbaiki LKPD berbasis pemecahan sesuai dengan catatan ahli desain dan ahli materi, langkah berikutnya adalah dilakukan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba secara terbatas terhadap kelompok belajar berskala kecil, dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket respon pengguna. Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2021, bersama 8 peserta didik kelas IV SDN Arjosari II Kabupaten Pasuruan.

Sesuai dengan hasil uji coba secara terbatas, dapat diketahui data angket respon pengguna menunjukkan 93,75% penggunaan bahasa yang dipilih sesuai dengan kemampuan peserta didik dan mudah dipahami, 84,37% menunjukkan struktur kalimat tidak menunjukkan makna ganda. Selanjutnya dalam pemilihan huruf, ukuran, dan warna yang digunakan memperoleh 84,37%, hal ini menunjukkan pemilihan yang digunakan menarik dan mudah dibaca. Seperti pendapat Darmojo dan Kaligis (dalam Syaifuddin, 2017:46) yang menjelaskan salah satu syarat dalam penyusunan LKPD yang baik adalah memuat syarat konstruksi, mencakup dalam bahasa yang digunakan, dalam penyusunan kalimat serta kejelasan penulisan dalam LKPD.

Untuk segi penyajian LKPD sudah menarik dan tidak membosankan yang ditunjukkan dengan perolehan persentase sebesar 96,87%. Peserta didik terbantu dengan adanya petunjuk penggunaan pada LKPD, yang ditunjukkan dengan perolehan persentase sebesar 93,75%, hal ini mempermudah peserta didik dalam menggunakan LKPD. Menurut Katriani (2014) langkah kerja yang berisikan petunjuk penggunaan LKPD dapat membantu mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar. Selanjutnya peserta didik memperoleh manfaat dari Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah yang ditunjukkan dengan perolehan 96,87%. Kemampuan pemahaman materi mendapatkan 87,5%, materi yang terdapat pada LKPD mudah dipahami oleh peserta didik. Sesuai dengan pendapat Prastowo (dalam Silvia, 2020) bahwa fungsi dari LKPD adalah menampilkan bahan ajar untuk memahami materi ajar untuk peserta didik dengan mudah. Untuk keluasaan materi LKPD menunjukkan 81,25%, materi pada LKPD menambah pengetahuan peserta didik. Adapun dengan kesesuaian materi LKPD menunjukkan 87,5% yang berarti materi pada LKPD sesuai dengan kompetensi dan kemampuan peserta didik. Selanjutnya untuk indikator motivasi belajar peserta didik memperoleh 81,25%, peserta didik senang belajar menggunakan LKPD berbasis pemecahan masalah yang lebih menarik.

Ilustrasi dan gambar pada LKPD memperjelas dan mempermudah pemahaman materi yang ada, ditunjukkan dengan perolehan persentase sebesar 90,62%. Sependapat dengan pendapat Darmojo dan Kaligis (dalam Syaifuddin, 2017:46) yang menjelaskan beberapa syarat untuk menyusun LKPD dengan baik, salah satu syaratnya adalah syarat teknis, yang perlu diperhatikan untuk membuat tampilan LKPD yang menarik, hal ini meliputi dalam pemilihan gambar, tulisan, dan tampilan. Kemudian pemahaman peserta didik terhadap soal yang diberikan menunjukkan 81,25%, soal yang diberikan mudah dipahami, serta kesesuaian soal dengan materi LKPD mencapai 100%, hal ini menunjukkan soal yang diberikan sesuai dengan materi LKPD.

Kemampuan menyelesaikan soal memperoleh 81,25%, peserta didik dapat memecahkan permasalahan pada soal-soal yang diberikan. Sebagaimana pendapat dari Podolak., Danforth (2013:2) yang menyatakan bahwa LKS dapat memudahkan peserta didik dalam menghadapi permasalahan dan menemukan solusinya, memberikan perhatian pada peserta didik terhadap pemecahan masalah di kelas, serta memberikan pengalaman belajar. Indikator terakhir mengenai ketertarikan penggunaan LKPD menunjukkan 84,37%, peserta didik tertarik belajar dengan menggunakan LKPD berbasis pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yasir (2013:77) yang menjelaskan

bahwa LKPD merupakan alat yang digunakan oleh pengajar untuk menstimulus peserta didik dalam pembelajaran yang diuraikan dalam bentuk cetak dengan ketentuan media grafis yang dapat dilihat untuk dapat menarik minat belajar dan perhatian peserta didik.

Berdasarkan data dari angket respon pengguna, maka dapat diketahui persentase pada setiap indikator Selanjutnya data tersebut dihitung hingga mendapatkan hasil persentase akhir. Hasil dari penghitungan akhir memperoleh skor sebesar 424 dari skor maksimal 480, dengan persentase sebesar 88,33%. Nilai yang diperoleh melalui kegiatan uji coba secara terbatas, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa LKPD berbasis pemecahan masalah yang telah dikembangkan masuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik dan sangat layak (Arikunto, 2013:281).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah ini menggunakan prosedur penelitian model 4D (*four-D*) oleh Thiagarajan dalam Sutarti dan Irawan (2017:12), yang memiliki empat tahapan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan tahap penyebaran. Tahapan keempat yaitu tahap penyebaran tidak dilakukan karena terhalang kondisi akibat pandemi *Covid-19*. Tahap pertama, yaitu pendefinisian dilakukan dengan melaksanakan analisis kebutuhan yang meliputi analisis awal untuk mengetahui masalah mendasar, dilanjutkan dengan analisis peserta didik, kemudian analisis tugas, lalu menentukan konsep yang akan diberikan dan penyusunan tujuan pembelajaran. Setelah tahap pendefinisian, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan. Tahapan perancangan dilakukan dengan langkah pertama yaitu menentukan standar tes, menentukan produk yang akan dikembangkan dan terakhir pemilihan format sajian. Tahap perancangan ini peneliti merancang Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah. Tahapan selanjutnya adalah pengembangan, tahapan terakhir yang dilakukan yang bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik yang layak. Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan uji validasi produk yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi, serta uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV dengan jumlah 8 responden. Hasil dari kegiatan validasi dan saran dari tim ahli, serta hasil uji coba terbatas selanjutnya dapat dijadikan sebagai acuan dalam kegiatan perbaikan produk.

Hasil validasi dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah materi keragaman ekonomi di Indonesia kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid. Hasil validasi diperoleh dari validasi desain sebesar 85,29% dan hasil validasi materi sebesar 94,73%. Kedua hasil validasi yang diperoleh termasuk kriteria valid tanpa revisi sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan. Hasil angket respon pengguna memperoleh persentase sebesar 88,33%, dengan kategori sangat baik dan sangat layak digunakan.

Saran

Berakhirnya penelitian ini telah mendapatkan hasil dan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan sedikit saran mengenai keberlanjutan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pemecahan masalah, yaitu (1) Diharapkan LKPD berbasis pemecahan masalah dapat dimanfaatkan oleh pendidik selama proses pembelajaran, (2) Diharapkan LKPD berbasis pemecahan masalah dapat membimbing peserta didik selama pembelajaran, khususnya pada keterampilan pemecahan masalah, dan (3) Diharapkan dilakukan penelitian lanjutan oleh peneliti berikutnya dan diujicobakan secara langsung dengan skala besar untuk mengetahui keefektifan LKPD berbasis pemecahan masalah materi keragaman ekonomi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barniol, Pablo., Zavala, Genaro. 2016. *A Tutorial Worksheet To Help Students Develop The Ability To Interpret The Dot Product As A Projection*. Eurasia Journal of Mathematics: Science & Technology Edu.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Maulidyana. 2018. *Penerapan Metode Brainstorming Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Muatan IPS Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita SDN Gempol 3 Pasuruan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Nadhiroh, Nuraini. 2018. *Pengembangan LKPD Berbasis HOTS Pada Materi Termodinamika*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nizar, H., dkk. 2016. *Pengembangan LKPD Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Irisan Dua Lingkaran*. Jurnal Elemen.
- Patricia, Evelyne M. 2018. *Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Materi Dinamis*. Universitas Lampung.

- Petrus, Tumijan., Meirencia, Stelli. 2016. *Super 100! Aku Juara Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Podolak, Ken., Danforth, Jordyn. 2013. *Interactive Modern Physics Worksheets Methodology and Assessment*. European Journal of Physics Education: Vol.4 Issue 2 2013.
- Prastowo, Andi. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media.
- Purba, Dianti., dkk. 2021. *Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah*. Jurnal MathEdu: Vol.4. No.1. 2021.
- Rahayu, Dewi. 2018. *Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya, Istianti, T., Zulkifli, E. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bandung: UPI Press.
- Schunk, Dale. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyosari, Punaji. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Edisi Keempat)*. Jakarta: Prenada Media.
- Siradjuddin dan Suhandji. 2012. *Pendidikan IPS: Hakikat, Konsep dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudaryono.,dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, Tatik., Irawan Edi. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syaifuddin. 2017. *Pengembangan LKPD Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self-Efficacy Matematis*. Universitas Lampung
- Yasir, M., dkk. 2013. *Pengembangan LKS Berbasis Strategi Belajar Metakognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Pewarisan Sifat Manusia*. Jurnal Bioedu: Universitas Negeri Surabaya