

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA SMA PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS

LailatulFithriyah

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : lailatulfithriyah@mhs.unesa.ac.id

Dr. Wiwik Sri Utami M.P

Dosen pembimbing Mahasiswa

Abstrak

Siswa SMA Assaadah belum terbiasa atau masih jarang melakukan untuk berpikir kreatif, hal tersebut dapat ditunjukkan pada saat diskusi kelompok, siswa tersebut tidak bisa memberi solusi yang tepat. 50 siswa yang berdiskusi adasekitar 5% siswa yang aktif memberi pertanyaan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning*, untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap LKPD berbasis *Problem Based Learning*, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Problem Based Learning*.

Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE *Analysis, Design, Development, Implimentation, Evaluation*. Subjek dalam penelitian adalah siswa SMA Assaadah kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli bahan ajar dilihat dari segi kelayakan isi mendapat rata-rata 92,85 %, Kesesuaian LKPD dengan *Problem Based Learning* mendapat rata-rata penilaian 83,33%, Kebahasaan mendapat rata-rata penilaian 87,5%, Penyajian mendapat rata-rata penilaian 72,22%, Kelayakan fitur tambahan mendapat rata-rata penilaian 85%, Penyajian pembelajaran mendapat rata-rata penilaian 87,5%. LKPD mendapat rata-rata penilaian keseluruhan 84,73%, penilaian ahli materi dari segi kelayakan sebesar 83,71%, dan penilaian ahli pembelajaran dari segi kelayakan sebesar 83,74%. Hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan LKPD Berbasis *problem Based Learning* mengalami peningkatan dari 45,53% meningkat menjadi 80,17 %, dan LKPD Berbasis *Problem based Learning* juga mendapat respon dari siswa sebesar 81,15%, termasuk dalam kriteria "Sangat baik".

Kata kunci: LKPD, *Problem Based Learning*, Berfikir Kreatif, Hasil belajar, Respon Siswa

Abstract

Assaadah High School students are not used to it or still rarely do creative thinking, it can be shown during group discussions, these students cannot provide the right solution. 50 students who discussed there were about 5% of students who actively gave questions. This study was aimed to find out the feasibility of student worksheet with *Problem Based Learning*, to find out how students respond to student work sheet with *Problem Based Learning*, to find out how student learning outcomes on student worksheet with *Problem Based Learning*.

This study was research and development (*Research and Development*) using ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* model. Subjects in the study were students of class XI IPS 3 as experimental class and XI IPS 2 as control class in Assaadah high school.

The results showed that Student Worksheets based on *Problem Based Learning* were appropriate to be used in learning. Expert assessment of instructional materials was seen in terms of on average 92,85%, Suitability of Student Worksheets with *Problem Based Learning* that got an average rating 83,33%, Linguistics got average rating 87,5%, Presentation got average rating 72,22%, Feasibility of additional features got average rating 83,71%, Presentation of learning got average rating 83,74%, student worksheet got an average for overall assessment, assessment of material experts in terms of feasibility as big as, and assessment of learning experts in terms of feasibility of. Learning outcomes before and after using *Problem Based Learning* Student Worksheets have increased and *Problem Based Learning* also has a response from students as much as 81,15%, included in the criteria of "Very Good".

Keywords: student worksheet, *Problem Based Learning*, Creative Thinking, Learning Outcomes, Student Response

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan selalu mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan itu mencakup perubahan kurikulum, media pembelajaran, metode mengajar dan model pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik adalah siswa dituntut aktif selama proses pembelajaran. Guru yang memberi materi dan siswa menyerap informasi yang diberikan oleh guru, akan tetapi siswa juga harus terlibat dalam kegiatan selama proses pembelajaran. Siswa dituntut aktif sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir dari siswa tersebut, selanjutnya guru akan menjadi motivator dan fasilitator selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari peran seorang guru. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran karena guru berperan sebagai penyalur informasi yang paling dominan kepada peserta didik (Suprijono, 2010:15). Guru mempunyai peran penting untuk meningkatkan kemampuan siswa (kuantitas) dan meningkatkan mutu (kualitas) pengajarannya, agar dapat mengajar menjadi efektif. Kesempatan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.

Tuntutan pada pembelajaran abad 21 dikembangkan di Amerika pada tahun 2007, pelopornya adalah *partnership for 21st century skill*. Hasil dari siswa memiliki keterampilan-keterampilan secara memadai sesuai dengan dinamika perkembangan globalisasi secara dinamis. Menurut Anderson (dalam Sutrisno 2012:12). Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, berkolaborasi dan berpikir kreatif. Dan memecahkan masalah-masalah siswa yang didukung oleh penguasaan teknologi informasi komunikasi. Pembelajaran pada abad 21 memiliki dua keterampilan inti yakni 1) kemampuan menggunakan ilmu pengetahuan 2) berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kerja sama, kreatifitas dan kemandirian.

Kurikulum 2013 ini setiap siswa atau peserta didik diharapkan mampu melakukan observasi, bertanya, menalar, dan mengomunikasikan, mempresentasikan apa yang sedang mereka pelajari. Tujuan dari kurikulum 2013 ini adalah siswa lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif. Kurikulum 2013 mempunyai aspek kurikulum yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap. Kurikulum bukan merupakan mata pelajaran tetapi kurikulum dirancang dan direncanakan dengan konten pendidikan yang harus dimiliki oleh seluruh peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif dalam pelajaran geografi sangat penting dimiliki setiap siswa SMA di

era globalisasi saat ini. Siswa tidak dapat diajak berpartisipasi untuk bersama menentukan cara mengatur dan mengelola sesuatu dengan segala risikonya, karena dengan berpikir kreatif siswa bisa peka terhadap fenomena alam yang terjadi akhir-akhir ini dengan harapan mereka bisa memberi sumbangsi solusi yang sesuai dan tepat dengan permasalahan yang terjadi. Kegiatan siswa yang mengemukakan pendapat, gagasan atau ide terhadap orang lain juga harus dimiliki siswa SMA, karena dengan kegiatan ini siswa diusahakan dapat menganalisis permasalahan-permasalahan lingkungan, sehingga perlu dibelajarkan kepada siswa secara kontekstual.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Assaadah yaitu ibu Mar'atus sholihah S.pd pada tanggal 6 Januari 2018, menunjukkan bahwa siswa SMA Assaadah belum terbiasa atau masih jarang melakukan untuk berpikir kreatif, hal tersebut dapat ditunjukkan pada saat diskusi kelompok, siswa tersebut tidak bisa memberi solusi yang tepat. 50 siswa yang berdiskusi adasekitar 5% siswa yang aktif memberi pertanyaan dan pertanyaan tersebut hanya sebatas apa dan bagaimana tanpa mengedepankan pertanyaan mengapa. Siswa belum bisa memberi tindakan atau solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan guru pada saat diskusi dikelas.

Fakta berikutnya adalah sering kali guru dalam menyampaikan materi cenderung kurang sabar ke siswa, sehingga guru memberi informasi secara menyeluruh tanpa memberi kesempatan ke siswa untuk mencari sendiri informasi, dengan kondisi siswa seperti itu sehingga perlu mengembangkan LKPD yang berbasis *Problem Based Learning* yakni untuk meningkatkan inovasi untuk kemampuan berpikir kreatif pada saat pembelajaran sehingga akan terciptanya siswa yang terbiasa untuk berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan nyata, karena dalam *Problem Based Learning* kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Siswa dapat terbiasa untuk berpikir kreatif pada saat ada suatu masalah siswa dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Selama proses pembelajaran guru jarang menggunakan metode pembelajaran dan masih berpusat pada guru (*teacher centered*) yang membuat pemahaman siswa kurang dan siswa menjadi bosan, cenderung pasif dan kurang inisiatif. Proses pembelajaran di kelas, meskipun kurikulum telah berubah dan disempurnakan sesuai dengan kebutuhan dengan menuntut keterlibatan aktif siswa dalam

belajar, akan tetapi guru menggunakan pembelajaran langsung yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, karena pada model pembelajaran langsung pihak yang paling aktif adalah guru. Berdasarkan fakta tersebut, maka dalam pembelajaran geografi perlu untuk menerapkan model pembelajaran yang berbasis masalah serta melibatkan siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa SMA. Upaya yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning*. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian ini berjudul **“Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Pembelajaran Geografi kelas XI IPS”**.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Assaadah kelas XI IPS. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap LKPD berbasis *Problem Based Learning*, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Assaadah kelas XI IPS, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Assaadah kelas XI IPS

METODE

Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implimentation, Evaluation*) (Pribadi, 2011:125). Rancangan penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi pokok Posisi Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Posisi Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia. Penelitian ini menggunakan desain Rancangan yang digunakan pada penelitian ini eksperimen semu (*Quasi Exspermental Design*) yaitu *Non Equivalent Control Group Design*.

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	01	-	02

Keterangan:

01 : Test awal yang diberikan sebelum siswa menerima perlakuan pada kelompok kelas Eksperimen dan Kelompok Kontrol

02 : Test akhir setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol

- :Perlakuan dengan pembelajaran LKPD konvensional

X : Perlakuan dengan pembelajaran LKPD Berbasis *Problem Based Learning*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian diperoleh dari hasil telaah, observasi, wawancara. Kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dilakukan dengan uji validasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli pembelajaran, respons wadi hitung menggunakan analisis presentase serta analisis perbedaan hasil belajar siswa menggunakan antes beruap pemberiaan *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya dilakukan analisis uji validitas dan uji reliabilitas, selanjutnya di hitung menggunakan Analisis Kovarian dan bantuan program SPSS 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil

Penelitian pengembangan mengacu pada model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti, yakni meliputi analisis kebutuhan yakni untuk mengetahui solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang ada output atau hasil dari tahap ini adalah melakukan analisis berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan wawancara pada guru mata pelajaran geografi di SMA Assa'adah kelas XI IPS.

2. Desain (Design)

- a. Tahap desain meliputi merumuskan RPP
- b. Mendesain LKPD

Desain LKPD Berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan peneliti dicetak sesuai dengan standar ISO dikertas A4 (210x297 mm) 70 gr, cover di kertas foto putih A4 (210x297 mm) 150 gr, terdiri atas 16 halaman, penjiilidan softcover, pembuatan desain LKPD menggunakan Microsoft word Pembuatan desain handout sampul dan isi LKPD menggunakan Microsoft word. Komponen dan format dari LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan terdiri dari:

- a) Bagian awal meliputi : Cover
- b) Bagian isi : berisi petunjuk pembelajaran, Kompetensi yang dicapai, langkah-langkah mengerjakan, pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan konten masalah pada indikator, Pada KD 3.1 Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dibangun pada kedua fase, menganalisis dan fase desain. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan LKPD yang akan digunakan peserta didik. Fase ini mulai mengembangkan LKPD yang akan digunakan, dengan melakukan validasi ini dilakukan sebelum LKPD berbasis *Problem Based Learning* dibagikan kepada siswa kelas XI IPS 3 SMA Assa'adah Bungah Gresik.

a. Telaah Para ahli

Telaah para ahli dilakukan oleh dosen bahan ajar dan guru geografi SMA. Penelaah memberikan skor tentang kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan cara mengisi lembar telaah yang tersedia dan memberikan saran demi perbaikan LKPD yang dikembangkan dan hasil dari penilaian yang digunakan sebagai dasar revisi. Analisis kelayakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* ini terbagi menjadi 4 yakni dilihat dari segi kebahasaan, kegrafikan, penyajian dan isi.

Tabel 1.1 : Hasil telaah para ahli

No	Validator	Hasil	Keterangan
1	AhliMateri	83,71%	SangatLayak
2	AhliBahan ajar	84,73%	SangatLayak
3	AhliPembelajaran	83,73%	SangatLayak

Sumber: Data diperoleh peneliti 2018

Berdasarkan tabel diketahui bahwa penilaian validator ahli materi mendapat rata-rata penilaian 83,71%, penilaian ahli bahan ajar mendapat rata-rata penilaian 84,73%, dan penilaian ahli pembelajaran 83,73%, termasuk kriteria Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran geografi di sekolah

b. Telaah ahli pembelajaran

Telaah ahli pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu ibu Dra. Sulistinah M.Pd dan guru geografi yaitu Mar'atus Sholichah M.Pd. Penelaah memberikan skor tentang Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP) dengan cara mengisi

lembar telaah yang disediakan memberikan saran demi perbaikan RPP yang dikembangkan, dapat diketahui hasil penilaian sebagai berikut :

Tabel 1.2: Hasil telaah pembelajaran

N	Validator	Hasil	Keterangan
1	AhliMateri	85,71 %	SangatLayak
2	AhliPembelajaran	82,14 %	SangatLayak

Sumber: Data diperoleh peneliti 2018

Berdasarkan tabel diketahui bahwa penilaian telaah ahli pembelajaran validator ahli materi 85,71%, dan penilaian ahli pembelajaran 82,14%, termasuk kriteria Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran geografi di sekolah.

c. Analisis Butir soal

Validitas soal digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan soal tes yang akan digunakan. Dikatakan valid jika $R_{xy \text{ hitung}} > R_{xy \text{ tabel}}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan nilai $R_{xy \text{ tabel}}$ sebesar 0,444 untuk 20 siswa. Hasil analisis validitas soal uraian sebagai berikut:

Tabel 1.3 : analisis butir soal

No	Rxy Hitung	Kriteria	No	Rxy hitung	Kriteria
1	0,263	Tidak Valid	9	0,724	valid
2	0,348	Tidak valid	10	0,717	valid
3	0,330	Tidak Valid	11	0,488	valid
4	0,638	Valid	12	0,687	Valid
5	0,550	Valid	13	0,574	Valid
6	0,660	Valid	14	0,536	Valid
7	0,548	Valid	15	0,461	Valid
8	0,513	Valid			

Sumber: Data diperoleh peneliti 2018

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan dari 15 soal uraian diperoleh 3 soal tidak valid yang artinya soal tersebut tidak dapat digunakan untuk posttest yakni soal 1, 2 dan 3, sedangkan 12 soal valid yang artinya dapat digunakan untuk *posttest* yakni soal nomor 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15

c. Analisis Realibilitas

Analisis realibilitas yang digunakan untuk mengetahui taraf kepercayaan hasil tes yang diujicobakan, maka dilakukan perhitungan realibilitas soal dengan menggunakan cronbach's alpha. Adapun perhitungan terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1.4 : Analisis Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.777	15

Sumber :Datadiolahpeneliti 2018

Berdasarkan hasil realibilitas soal pretest-posttest menggunakan aplikasi SPSS dengan acronbach's Alpha menunjukkan angka $0.777 > 0,444$ maka data dikatakan reliable.

4. Melaksanakan (Implimentation)

Merupakan tahap uji coba produk yakni LKPD yang akan digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Tahap implementasi pada penelitian ini terdiri dari kegiatan uji coba produk meliputi kegiatan uji coba kepada siswa kelas eksperimen sebanyak 1 kelas yang belum memperoleh penjelasan mengenai materi posisi Indonesia sebagai poros maritim dunia. Uji coba dilakukan enam kali pertemuan mulai tanggal 28 Juli – 16 Agustus 2018.

Pembelajaran di kelas eksperimen, aktivitas guru dalam menggunakan LKPD yang dikembangkan diamati oleh peneliti. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar aktivitas siswa, lembar aktivitas guru dan angket respon siswa.

Tabel 1.5: Tabel Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Presentase	Kriteria
1	Tampilan LKPD	85,71%	Sangat Layak
2	Materi LKPD	75,90%	Layak
3	Bahasa	87,5%	Sangat Layak
4	Karakteristik	82,14%	Sangat Layak
5	Manfaat LKPD	83,92%	Sangat Layak

Sumber :Datadi perolehpeneliti 2018

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa penilaian dalam segi Tampilan LKPD 85,71%, materi LKPD 75,90%, Bahasa 87,5%, Karakteristik peserta didik 82,14%, manfaat LKPD 83,92%.

5. Menilai (Evaluation)

Tahapan ini bertujuan untuk menilai dan mengevaluasi terhadap program pembelajaran yang dilakukan dengan cara membandingkan antara nilai kelas kontrol dengan kelas eksperimen agar dapat dilihat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning*. Perbedaan hasil belajar tersebut diperoleh dari perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dengan jumlah siswa 28 siswa memiliki rata-rata nilai *pretest* 45,53 dan rata-rata nilai *posttest* 80,17, sedangkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dengan jumlah siswa 22 orang memiliki rata-rata nilai *pretest* 37,13 dan rata-rata nilai *posttest* 70,04, hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 1.6: Normalitas *Pretest* Hasil Belajar

Asymp. Sig. (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	0.926	0.958

Sumber :Datadi perolehpeneliti 2018

Berdasarkan *Output* pada tabel uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi pretest hasil belajar untuk kelas kontrol adalah 0,926 dan pada kelas eksperimen adalah 0,958. Nilai yang didapat signifikan $>$ dari 0,05, maka data dinyatakan normal.

Tabel 1.7: Normalitas *Posttest* Hasil Belajar

Asymp. Sig. (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	0.986	0.313

Sumber :Datadi perolehpeneliti 2018

Berdasarkan *Output* pada tabel uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi posttest hasil belajar untuk kelas kontrol adalah 0,986 dan pada kelas eksperimen adalah 0,313. Nilai menunjukkan angka signifikannya $>$ dari 0,05, dinyatakan data normal.

Tabel 1.8: Homogenitas Hasil Belajar

Levene Statistic	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	Sig 0.078	Sig 0.098

Sumber: Data diperolehpeneliti 2018

Berdasarkan hasil output uji homogenitas hasil belajar pada kelas kontrol nilai signifikannya adalah 0,078, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikannya adalah 0,098. Karena nilai signifikan $>$ dari 0,05, maka data dinyatakan homogen.

Analisis Kovarian digunakan untuk menganalisis data apakah ada atau tidak ada pengaruh LKPD berbasis *Problem based Learning* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan Analisis Kovarian bantuan aplikasi SPSS 16 for windows. Analisis kovarian menunjukkan.

Tabel 1.9: Analisis Kovarian

Test of Between-Subjects Effects					
Source	Type III Sum of square	Df	Mean square	F	sig
Corrected Model	5651.119	2	2825.559	57.466	.000
Intercept	11083.731	1	11083.731	225.419	.000
Pretest	4386.100	1	4386.100	89.204	.000
Perlakuan	211.013	1	211.013	4.292	.044
Error	2310.961	47	49.169		
Total	294638.000	50			
Corrected total	7962.080	49			

Sumber :Datadi perolehpeneliti 2018

Berdasarkan tabel dapat kesimpulan bahwa nilai Sig. $0,044 < 0,05$, Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak karena tidak ada perbedaan rata-rata nilai kelas yang menggunakan LKPD dengan kelas Konvensional.

2) Pembahasan

1) Kelayakan LKPD

Kelayakan pengembangan Lembar kerja peserta didik geografi berbasis *Problem Based Learning* KD 3.1 Materi Posisi Indonesia

Sebagai Poros Maritim Dunia melalui tahap validasi sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari Lembar Kerja peserta Didik dan saran perbaikan dari validator untuk menyempurnakan lembar kerja peserta didik.

Kelayakan LKPD geografi berbasis *Problem Based Learning* dapat dilihat dari penilaian validator, meliputi dosen geografi dan guru geografi. Penilaian kelayakan bahan ajar geografi berbasis *Problem Based Learning* meliputi beberapa aspek yaitu 1) Kelayakan isi bahan ajar, 2) Kesesuaian bahan ajar dengan *Problem Based Learning*, 3) Kelayakan kebahasaan, 4) Kelayakan penyajian, dan 5) kelayakan fitur tambahan.

Penilaian kelayakan ini akan menentukan apakah bahan ajar layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh validator 1 terhadap bahan ajar geografi berbasis *Problem Based Learning*, mendapat total presentase sebesar 84,73%, validator 2 memberikan penilaian terhadap bahan ajar geografi berbasis *Problem based Learning* dengan total presentase 83,71%, validator 3 memberikan penilaian terhadap bahan ajar geografi berbasis *Problem based Learning* dengan total presentase 83,74%, seperti yang dipaparkan oleh (Riduwan, 2009:21) tentang presentase kelayakan, jika presentase diantara 81%-100% maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar geografi berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan guru dan peserta didik sebagai bahan ajar dalam pembelajaran geografi dikelas.

2) Respon Siswa

Prinsip pembelajaran yang baik antara lain harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pendekatan pembelajaran yang dipilih dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan keterampilan, penerapan pendekatan saintifik maka siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Pengalaman langsung yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengenalkan fakta, gagasan, peristiwa secara riil sehingga pesan atau informasi yang disampaikan pada proses pembelajaran akan tersampaikan dengan baik.

Uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*. siswa diminta untuk melakukan penilaian terhadap LKPD yang digunakan dengan mengisi angket respon siswa. Hasil penilaian siswa dalam angket respon siswa terhadap LKPD Berbasis *Problem Based Learning* mendapat presentase total sebesar 81,15%. Baik atau tidaknya respon siswa terhadap LKPD yang telah dikembangkan mengacu pada kriteria presentase (Riduwan, 2013:15).

Presentase dari respon siswa terletak diantara 81%-100% maka dapat dinyatakan angket respon siswa sangat baik. Siswa terbantu dengan adanya LKPD Berbasis *Problem Based Learning* karena sebelumnya yang hanya menggunakan LKS. Siswa juga tertarik dengan menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran geografi. Aspek penilaian respon siswa meliputi: Keterbacaan LKPD yang terdiri atas tampilan LKPD, Materi LKPD, dan bahasa LKPD dan manfaat LKPD mendapatkan respon rata-rata jumlah presentase sebesar 81,15%. Menunjukkan bahwa LKPD sesuai dengan kebutuhan siswa dan membantu siswa cepat memahami materi.

Peserta didik juga mengisi pendapatnya tentang manfaat LKPD Berbasis *Problem Based Learning*. Bagi mereka, dengan hasil rata-rata presentase sebesar 83,92%. Total presentase respon siswa didukung oleh rata-rata presentase hasil analisis observasi kegiatan siswa selama penelitian yang menunjukkan hasil yang baik yakni sebesar 64,32%, dan juga didukung oleh hasil observasi terhadap guru dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*. Mendapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 64,16%, hal ini menunjukkan bahwa LKPD Berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan peneliti diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran, diperoleh hasil belajar peserta didik yakni kelas kontrol XI IS 2 dan kelas eksperimen XI IS 3.

Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yaitu kelas XI IS 2 dan kelas eksperimen yaitu kelas XI IS 3 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara keduanya. Pretest dijadikan variabel kovarian dalam analisis data dengan

menggunakan Analisis Kovarian sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas yang menggunakan LKPD dengan kelas yang konvensional. Utami (2016) mengatakan bahwa pembelajaran geografis menggunakan Lembar kerja mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik, dapat mengembangkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir. Tanggapan siswa untuk menggunakan lembar kerja sangat bagus karena mereka lebih banyak aktif dan menarik, menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan Lembar kerja tidak membosankan.

Sukma (2018) mengatakan bahwa hipotesis yang diajukan adalah 1) ada perbedaan signifikan hasil belajar ITG, dan tanpa buku 2) ada perbedaan signifikan hasil belajar ITG dikalangan siswa memiliki pengetahuan awal yang berbeda, 3) ada yang signifikan interaksi antara penggunaan buku ajar ITG dengan pengetahuan awal tentang hasil belajar ITG. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis data uji hasil belajar ITG. Perhitungan analisis kovarian teknik one-way-anakova. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan dengan menggunakan Analisis Kovarian. Menunjukkan hasil bahwa ada perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelas kelas XI IPS 2 dan kelas XI IPS 3 dengan jumlah rata-rata kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* memiliki hasil *posttest* 80,17% lebih tinggi dari pada kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang memiliki hasil nilai *posttest* 70,04% tidak menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*.

Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*. Lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*. Sesuai dengan (Permendikbud No.59 2014) yang menjelaskan keunggulan pembelajaran berbasis masalah yaitu (1) pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik (2) pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik (3) dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab, 4) melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

1) Simpulan

Setelah dilakukan penelitian pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*, pada kD 3.1 Materi Posisi Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia dan dilakukan analisis data penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Kelayakan berdasarkan hasil validasi dari validator 1, yaitu Dra. Sulistinah, M.pd terhadap LKPD mendapat presentase sebesar 83,71%, dengan saran perbaikan pada bahasa pertanyaan dalam LKPD. Menurut validator 2 yaitu Dr. Bambang Sigit Widodo M.Pd memberikan penilaian terhadap LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dengan total presentase 84,73% dengan saran perbaikan pada perletakan pada gambar dalam artikel dan perbanyak gambar pada setiap indikator permasalahan. Validator 3 yaitu guru geografi memberikan penilaian terhadap LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dengan total presentase sebesar 83,74%.

Presentase rata-rata penilaian dari ketiga validator adalah 84,06%. Seperti yang telah dipaparkan oleh (Riduwan, 2009:21) tentang presentase kelayakan, jika presentase di antara 81%- 100% maka termasuk kriteria sangat layak. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena semua aspek penilaian mendapatkan presentase $81 \geq \%$. 2) Hasil respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *Problem Based Learning* dari segi keterbacaan memperoleh Penilaian dalam segi penyajian LKPD Berbasis *Problem Based Learning* sebesar 85,715%, segi penyajian materi 75,90%, segi penggunaan bahasa sebesar 87,5%, karakteristik peserta didik 82,14%, serta aspek manfaat LKPD bagi siswa sebesar 83,92%. Jumlah rata-rata keseluruhan 81,15% Seperti yang telah dipaparkan oleh (Riduwan, 2013:15) jika presentase diantara 81%-100% maka respon siswa terhadap LKPD Berbasis *Problem Based Learning* tergolong sangat baik.

Respon siswa dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena semua aspek penilaian mendapatkan presentase $\geq 81\%$. 3) Hasil belajar siswa pretest dijadikan variabel kovarian dalam analisis data, berdasarkan analisis kovarian 1) Tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen bahwa LKPD tidak mempengaruhi hasil belajar siswa 2) ada perbedaan antara

kemampuan awal dengan hasil belajar siswa, siswa yang memiliki pengetahuan lebih baik dari sebelumnya akan memiliki hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa yang sebelum pengetahuan 3) ada interaksi antara kemampuan awal dengan penerapan LKPD dan hasil belajar, hasil belajar baik adalah pada siswa yang memiliki kecenderungan keterampilan awal yang tinggi dan diajarkan LKPD, dengan demikian dikatakan bahwa LKPD tidak berpengaruh terhadap hasil belajar

2) Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan di atas maka diajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Sebaiknya guru membangun pengalaman belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran berpusat pada siswa. Pengalaman belajar yang baru pembelajaran akan lebih menyenangkan, dan disukai oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan barunya dalam setiap proses pembelajaran. 2) Kegiatan diskusi kelompok perlu dibiasakan bagi para siswa untuk bertukar informasi selama pembelajaran geografi agar mereka melatih kompetensi lisan, membaca dan menulis. 3) Proses pembelajaran dengan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dibutuhkan keaktifan siswa dalam menanggapi fenomena yang diberikan guru. Siswa yang kurang aktif perlu mendapat perhatian lebih dari guru, supaya seluruh siswa turut serta mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik serta memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa. 4) Peneliti menyarankan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dikembangkan tidak hanya untuk materi Posisi Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia tetapi untuk materi lain. 5) Disarankan dari peneliti untuk peneliti lain sebagai rujukan untuk penelitian pengembangan yang selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Pradana Prasetya Sukma., Daryono., Murtedjo. 2018. The Effect of Teaching books and Prior Knowledge on Learning Outcome of Geography. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. vol 226
- Pribadi, Benny Agus. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan ke-3. Jakarta : Dian Rakyat.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sutrisno. (2012). *Manajemen Keuangan Teori, Konsep dan Aplikasi* (8th ed.). Yogyakarta: Ekonisia

Utami Sri Wiwik, dkk. 2016 The Effectiveness of Geography Student Worksheet to Develop Learning Experiences for High School Students. *Journal of education and learning* Vol.5, No.3 ISSN 1927-5250 E-ISSN 1927-5269

