
Validitas Pengembangan LKPD Model Pembelajaran *PJBL* Kelas V di SDN 02 Silaut

Ummul Khaira^{1*}, Firman², Desyandri³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

Email: *ummulkhaira58@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas pengembangan LKPD dengan model *Project Based Learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model penelitian 4-D yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi. LKPD divalidasi oleh satu orang ahli didaktik, isi dan tampilan dan satu orang ahli bahasa. Pada tahap validasi LKPD dengan model *project based learning* memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata 80,26 % dengan rincian pada aspek didaktik, isi dan tampilan 78,33 % dan aspek bahasa 87,5 %. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD pada materi pengumpulan dan penyajian data menggunakan model pembelajaran *project based learning* memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Validitas, LKPD, *Project Based Learning*

Abstract. This study aims to determine the validity of developing LKPD with the *Project Based Learning* model. The type of research used is development research with a 4-D research model, namely *define, design, development, and disseminate*. The research instrument includes a validation sheet. LKPD was validated by one didactic, content and appearance expert and one linguist. In the validation stage, the LKPD with the *project based learning* model met the very valid criteria with an average percentage of 80.26% with details on the didactic, content and appearance aspects of 78.33% and the language aspect of 87.5%. Based on the results of the study, it can be concluded that the LKPD on data collection and presentation materials using the *project based learning* model meets very valid criteria and can be used as one of the teaching materials in elementary school learning.

Keywords: Validity, LKPD, *Project Based Learning*

Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Kegiatan pendidikan itu merupakan kegiatan yang sudah diwajibkan bagi setiap manusia, baik itu pendidikan di lembaga formal maupun nonformal. Dalam proses pendidikan, diperlukan seorang guru sebagai fasilitator pembelajaran yang memberikan informasi pada siswa dengan menggunakan kurikulum sebagai pedoman pembelajaran.

Dalam sebuah pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatur proses pembelajaran dan mengembangkan kualitas pendidikan bagi setiap anak didiknya. Agar menciptakan siswa sebagai manusia berkualitas yang telah disebutkan dalam Undang-undang di atas, guru harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu

berkembang dan berkembang agar mampu mengikuti perubahan pembelajaran. Salah satunya yaitu perkembangan pada bahan ajar, model pembelajaran, maupun penggabungan antara keduanya. Hal ini dapat membuat setiap guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelasnya, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan bermuara pada meningkatnya hasil belajar mereka.

Salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah LKPD. Prastowo (2016:439) menjelaskan bahwa lembar kegiatan biasanya berisi petunjuk untuk menyelesaikan tugas. LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang harus dikerjakan oleh siswa yang berupa lembaran kertas dan berisi materi, ringkasan, serta petunjuk pelaksanaan tugas.

Dalam mengembangkan sebuah LKPD yang tidak monoton, guru perlu memadukannya dengan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 serta menggunakan pendekatan saintifik, salah satunya yaitu model pembelajaran *project-based learning*.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses dan pembuatan proyek. Proyek yang dilaksanakan siswa terkait dengan permasalahan nyata dan mampu membantu siswa untuk memahami permasalahan dan penyelesaiannya. Sulaeman (2020:5) menjelaskan bahwa siswa diberikan tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek di dalam pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini selalu bersumber dari buku LKS. Selain itu, karena berkurangnya variasi model pembelajaran di dalam kelas, aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh para siswa tidak menyenangkan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari hasil penilaian tengah semester, dari jumlah 20 orang siswa di kelas V, ada 13 siswa atau sebanyak 65% siswa yang nilainya masih kurang dari nilai rata-rata ketuntasan minimum (KKM) yaitu 65, sehingga guru harus melakukan remedial. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber belajar yang tepat bagi peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

Sesuai dengan data dan fakta yang telah disebutkan di atas, peneliti mencoba untuk menggabungkan antara penyusunan bahan ajar berupa lembar kegiatan

peserta didik (LKPD) yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *project-based learning* atau biasa disebut model pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Validitas Pengembangan LKPD Model Pembelajaran PJBL, Kelas V di SDN 02 Silaut”.

Metode

Menurut Sugiyono (2019:28) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi (menguji efektivitas atau validitas suatu produk) dan mengembangkan produk (memperbarui produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru). Dalam penelitian ini, produk yang akan peneliti kembangkan adalah sebuah LKPD berbasis model *project based learning*. Setelah produk dikembangkan maka dilakukan analisis validasi dan analisis praktikalitas pada LKPD.

Berdasarkan pendapat Thiagarajan dalam Sugiyono (2019:37-38) bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat disingkat dengan 4d, yang dapat dijabarkan sebagai *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *project based learning*. Produk yang dikembangkan nantinya akan divalidasi oleh beberapa ahli.

Kegiatan penelitian ini diawali dengan menyusun rancangan yang akan disusun didalam LKPD yang akan di hasilkan. Langkah-langkah rancangan pengembangan LKPD menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2019:37-38) dapat dijabarkan seperti sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (Define)

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

Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Pada tahap perancangan ini disesuaikan dengan tahap pengembangan LKPD dengan rincian kegiatan yang akan dilakukan diantaranya yaitu a. analisis

Kurikulum, b. menentukan Judul LKPD, c. membuat *Storyboard* LKPD, d. menyusun desain LKPD, dan e. menyusun desain instrumen penilaian.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan produk menjadi sebuah produk dan menguji validitas produk tersebut hingga menghasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah LKPD dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* yang valid.

Tahap validasi ini merupakan tahap dimana LKPD yang akan dipakai oleh guru dan siswa terlebih dahulu divalidasi, yaitu validasi didaktik, isi tampilan, dan bahasa dari LKPD yang dikembangkan. Pengujian validitas ini dilakukan dengan bertujuan untuk memeriksa kesesuaian isi LKPD dengan kurikulum, serta kebenaran konsep-konsep dan tampilan yang ada dalam bahan ajar. Validitas dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya. Kritikan, masukan dan saran dari validator akan menjadi bahan untuk merevisi LKPD yang dikembangkan ini. Penguji validitas ini terdiri dari tim ahli dosen. Masukan yang diberikan oleh validator akan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis Validitas

Hasil validasi dari validator, dijabarkan berupa sebuah tabel. Untuk mengetahui validitas LKPD yang dikembangkan, hal yang ditentukan adalah skor maksimum pada lembar validasi. Rumus untuk menentukan skor maksimum yaitu: Skor maksimum = jumlah validator × jumlah indikator × skor maksimum penilaian. Menentukan nilai validitas dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Gustinasari (2009:65) sebagai berikut:

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

Adapun skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala *Likert*. Lembar validasi diuji langsung oleh validator materi, bahasa, dan tampilan. Skala penilaian pada lembar validasi menggunakan skala *Likert* pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi

Keterangan	Bobot
Sangat Valid	4
Valid	3
Tidak Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

Sumber : Putra (2018: 59)

Persentase penilaian validitas ini dengan menggunakan kriteria penilaian validitas oleh Rahmat (2019:50).

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validitas

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

Sumber: Modifikasi (Rahmat, 2019:50)

Hasil dan Pembahasan

Tahap validasi ini merupakan tahap dimana LKPD yang akan dipakai oleh guru dan siswa terlebih dahulu divalidasi, yaitu validasi didaktik, isi tampilan, dan bahasa dari LKPD yang dikembangkan. Pengujian validitas ini dilakukan dengan bertujuan untuk memeriksa kesesuaian isi LKPD dengan kurikulum, serta kebenaran konsep-konsep dan tampilan yang ada dalam bahan ajar. Analisis Validitas secara umum dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Analisis Lembar Validasi

No	Aspek Validitas	Jumlah Nilai	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Didaktik, Isi dan Tampilan	47	60	80.33 %	Sangat Valid
2	Bahasa	14	16	87,5 %	Sangat Valid
Jumlah		61	76	80,26 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V SD dari ahli didaktik, isi tampilan dapat dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria presentase 78.33 %, sedangkan dari ahli bahasa dinyatakan sangat valid dengan memenuhi kriteria presentase 87,5 %. Maka diperoleh hasil dari keduanya dengan kriteria presentase 80,26 % yang menyatakan bahwa LKPD ini dapat diuji cobakan.

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi dari tim ahli dosen dan hasil praktikalitas dari guru dan siswa yang menunjukkan bahwa LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V SD ini termasuk dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar terkhususnya di UPT SDN 02 Silaut sebagai tempat penelitian dilakukan, yaitu dengan rata-rata hasil validitas adalah 80,26 %, dan rata-rata hasil praktikalitas adalah 80,26 %.

Hal ini berarti bahwa LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* yang peneliti kembangkan dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan ini layak untuk digunakan sebagai sumber materi belajar matematika di sekolah dasar selain menggunakan buku guru dan buku siswa yang telah disediakan oleh kemendikbud.

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

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran berbasis model *problem based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data dapat diperoleh kesimpulan bahwa validitas LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data, kelas V di UPT SDN 02 Silaut yang telah dikembangkan dengan validitas oleh ahli yaitu dengan rata-rata hasil 80,26 % dengan rincian aspek didaktik, isi dan tampilan dengan presentase 78.33 % dan aspek bahasa dengan persentase 87,5 %.

Maka dari itu, hasil ini dapat disimpulkan bahwa LKPD dengan model pembelajaran *project based learning* pada materi pengumpulan dan penyajian data dapat dikatakan sangat valid untuk digunakan di sekolah dasar.

Daftar Rujukan

Fernandes, M., & Hendra, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing untuk Kelas IV SD. *Jurnal Elementary School Education Journal*. 4 (1), 31.

- Gustinasari, M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh Pada Materi Sel untuk Siswa SMA. *Jurnal Bioedukasi*. 1 (1), 60-73.
- Prastowo, Andi. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Rawamangun: Kencana.
- Putra, A., Hendra, S., Zulfah. (2018). Validitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis. *Jurnal Riset Matematika*. 1 (2), 59.
- Rahmat., D, Irfan. (2019). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7 (1), 48-53.
- Sari, L., Taufina, Farida, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4 (4). 813-820
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, Maman. (2020). *Aplikasi Project-Based Learning*. Depok: Bioma Publishing.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Mengenai *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yanto, D.T.P. (2019). Praktikalitas Model Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19 (1), 75-82.