

Pengembangan LKPD Berbasis Proyek pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kota Metro

Danang Zulkurnia, Sowiyah, M.Thoha B.S Jaya

Magister Keguruan Guru SD FKIP Unila

email: danang.dzoel@yahoo.co.id; Telp 087813555659

Abstract: *The Development Of The Project-Based Student Activity Sheet On Fifth Grade Of Muhammadiyah Elementary School, Metro City. This research and development aimed to produce LKPD and know the effectiveness of LKPD project based on science lesson material with subtheme 1 Human and Environment. Research method used Research and Develompment with data collection techniques are interviews, tests and questionnaires. The population in this study was students of class V SD Muhammadiyah as much as 212. The results of LKPD research project-based learning materials of Science with subtheme 1, Human and Environment is paper to be used in accordance with the material and design experts. So that learners' learning outcomes on product trials increases. The result of t test analysis is bigger than t table so that learning using LKPD is effective.*

Abstrak: **Pengembangan LKPD berbasis proyek pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Kota Metro.** Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD dan mengetahui efektifitas LKPD berbasis proyek materi pembelajaran IPA Subtema 1 Manusia dan Lingkungan. Metode penelitian menggunakan Research and Develompment dengan teknik pengumpulan data wawancara, tes dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah sebanyak 212. Hasil penelitian LKPD berbasis proyek materi pembelajaran IPA Subtema 1 Manusia dan Lingkungan layak digunakan sesuai dengan ahli materi dan desain. Sehingga hasil belajar peserta didik pada uji coba produk meningkat. Hasil analisis uji t hitung lebih besar dari t tabel sehingga pembelajaran dengan menggunakan LKPD dinyatakan efektif.

Kata kunci : pengembangan, pembelajaran IPA, lembar kegiatan peserta didik berbasis proyek

PENDAHULUAN

Masa depan suatu negara sangat ditentukan oleh bagaimana negara itu memperlakukan pendidikan (Yamin & Ansari, 2008:2). Dunia pendidikan yang bermutu diharapkan dapat mendukung tercapainya generasi muda penerus bangsa yang cerdas, terampil dan berwawasan luas sehingga mampu bersaing di era global. Pada hakikatnya, fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak aspek yang saling berkaitan. Seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006:13); Proses pembelajaran adalah suatu sistem, dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan memengaruhi proses pembelajaran. Namun, komponen yang selama ini dianggap sangat memengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Hal ini memang wajar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar.

Guru adalah pihak yang bertugas membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran sekaligus mengelola kelas agar dapat menjadi sebuah tim yang solid, komunikatif dan kondusif selama proses pembelajaran. Dari segi efektifitas, seorang guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran dengan

baik. Pembelajaran yang monoton tentunya akan berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dan prestasi belajar siswa. Pemilihan strategi juga model pembelajaran yang relevan dengan standar kompetensi juga dapat memacu kemampuan serta minat belajar siswa demi tercapainya optimalisasi kualitas pembelajaran dan pembelajaran yang bermakna. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan juga dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), *University of Nottingham* (2003:[online]) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajar ke dalam pembelajaran teoritis dan keahlian yang kompleks, pertanyaan otentik dan perancangan produk dan tugas. Thomas, dkk, dalam Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Wena, 2009:114) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru

untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santayasa, 2006:12). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan. *Project Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Project Based Learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek.

Definisi secara lebih komprehensif tentang *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* (2005) adalah (1) *Project-based learning is curriculum fueled and standards based. Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya., (2) *Project-based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). (3) *Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum. Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. (4) *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex*

issues. Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui carayang bermakna. (*The George Lucas Educational Foundation*: 2005).

Purworini (2006) menjelaskan bahwa siswa sangat bergantung pada guru sehingga tidak terbiasa melihat alternatif lain yang mungkin dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien. Akhirnya, siswa hanya menghafalkan saja semua rumus tanpa memahami maknanya dan tidak mampu menerapkannya dalam berbagai situasi aplikatif. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan pengimplementasian kurikulum 2013 dan diperkirakan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA adalah pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Waras (2008) mengemukakan, *project based learning* merupakan proyek yang memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja, dimana siswa melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan mensistesis informasi. Hasil akhir dalam pembelajaran adalah berupa produk yang merupakan hasil dari kerja kelompok siswa (Kurniawan, 2012).

Dalam penelitian ini pembelajaran berbasis proyek dikembangkan kedalam lembar kegiatan siswa yang disertai dengan penggunaan media gambar, dengan harapan dapat membantu memberikan motivasi belajar. Penerapan *project based learning* disertai media gambar dapat memunculkan indikator-indikator keterampilan proses sains siswa yang sangat penting untuk dikembangkan.

Rustaman (2005:86) mengatakan, keterampilan proses sains merupakan keterampilan ilmiah yang melibatkan keterampilan kognitif atau intelektual, manual dan sosial yang diperlukan untuk memperoleh dan mengembangkan fakta, konsep dan prinsip IPA. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Lindawati (2013), bahwa pelaksanaan pembelajaran fisika menggunakan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, hasil penelitian Santi (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah fisiologi tumbuhan. Penggunaan Lembar Kegiatan Peserta Didik bukan saja memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang baru dan kongkrit namun juga dapat menjadi alat bantu agar siswa dapat mengkonstruksikan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya. Pemanfaatan Lembar Kegiatan Peserta Didik secara kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, menerima informasi lebih baik dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah alat komunikasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. SD Muhammadiyah Metro Pusat merupakan satuan pendidikan yang senantiasa berupaya untuk selalu meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik. Dengan didukung oleh kreativitas pendidik diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal.

Hasil observasi di SD Muhammadiyah Metro Pusat pada 14 Juli 2016 diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V zakaria pada tema 1 masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil ujian semester genap tahun pelajaran 2015/2016 baru mencapai 70. Rata-rata nilai tersebut belum mencapai KKM yang yaitu sebesar 75. Nilai hasil belajar yang rendah tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang selama ini dilakukan terkesan hanya guru yang aktif. Terlihat dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah kurang menggunakan Lembar Kegiatan Peserta Didik, sehingga kurang optimal dalam memberdayakan potensi yang dimiliki.

Pemanfaatan Lembar Kegiatan Peserta Didik secara kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, menerima informasi lebih baik dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu manfaat Lembar Kegiatan Peserta Didik menurut Kemp dan Dayton dalam Susilana (2009:9) adalah: 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. 2) pembelajaran dapat lebih menarik. 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar. 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat. 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan. 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. 8) peran guru berubah kearah yang positif.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu

dilakukan penelitian yang fokus pada pengembangan LKPD Berbasis Proyek. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis 1) Terwujudnya Produk Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Proyek subtema 1 manusia dan lingkungan yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengatasi keterbatasan Lembar Kegiatan Peserta Didik di sekolah. 2) Mengetahui perbedaan hasil belajar IPA dengan menggunakan LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan LKPD Konvensional. 3) Meningkatkan penguasaan konsep dan peningkatan hasil belajar Peserta Didik pada kelas V Semester Genap tahun pelajaran 2016/2017 di SD Muhammadiyah Metro Pusat Kota Metro.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, dimana desain penelitian pengembangan ini berdasarkan adaptasi langkah-langkah model pengembangan dari Borg and Gall.

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian dalam bidang pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2014: 298) adalah 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal 2) Perencanaan 3) Pengembangan format produk awal 4) Uji coba awal 5) Revisi produk 6) Uji coba lapangan 7) Revisi produk 8) Uji coba lapangan 9) Revisi produk akhir 10) Desiminasi dan implementasi. Kesepuluh langkah pada penelitian pengembangan dari Borg and Gall tersebut di atas, peneliti melakukan penelitian dari langkah ke 1 sampai dengan langkah ke 9 yaitu langkah penelitian dan

pengumpulan informasi awal sampai dengan langkah revisi produk akhir setelah uji coba pemakaian/uji lapangan untuk kelompok besar. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Berdasarkan alasan tersebut maka peneliti telah menyelaraskan prosedur penelitian pengembangan serta menyesuaikannya dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya.

Dalam penelitian pengembangan ini untuk memperoleh data dilakukan melalui tiga metode. Ketiga metode tersebut adalah metode observasi, metode angket dan metode tes khusus. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah Metode observasi, koesioner (angket), dan metode tes khusus.

Observasi berfungsi sebagai alat pengumpul data yang dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan informasi variabel-variabel yang akan diteliti. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk menginventaris sumber belajar dan sumber daya sekolah, seperti ketersediaan sumber belajar dan perpustakaan sekolah.

Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Cresswel dalam Sugiyono, (2015:216). Penentuan instrumen angket (kuestioner) kepada ahli materi dan ahli media digunakan untuk menjawab tentang kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan dan keefektivan produk Lembar Kegiatan Peserta didik dengan metode *Proyek* , hubungan interaksi guru dengan peserta didik,

interaksi peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan Lembar Kegiatan Peserta Didik Tematik, dan interaksi peserta didik dan guru dalam menggunakan Lembar Kegiatan Peserta Didik Tematik.

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang Lembar Kegiatan Peserta didik Tematik berbasis *Proyek* dengan menggunakan beberapa pertanyaan. Metode tes khusus dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk yang dikembangkan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Case Study*. Pada desain ini subjek diberikan perlakuan tertentu, kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel tanpa adanya kelompok pembanding dan tes awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik, aktivitas peserta didik, dan tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media LKPD berbasis *Proyek*.

Hasil Belajar

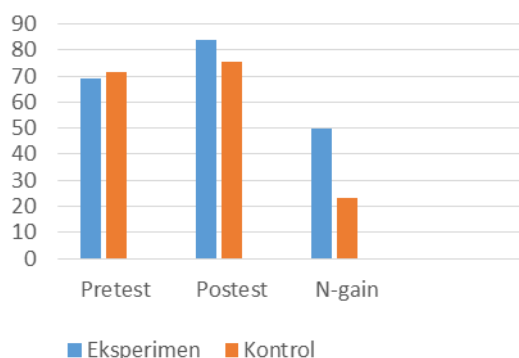
Hasil belajar merupakan ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM). Ketercapaian ini diimplementasikan pada perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran

yang telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Hasil belajar dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dengan melakukan uji coba produk utama yang dilakukan di kelas V di SD Muhammadiyah Metro Pusat Kota Metro. Kelas yang digunakan untuk eksperimen dengan menggunakan LKPD berbasis *Proyek* adalah kelas yahya. Pemilihan kelas tersebut berdasarkan atas hasil belajar peserta didik yang relatif sama sehingga memenuhi persyaratan untuk uji perbandingan. Kemudian kelas yang menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis *Proyek* disebut kelas Eksperimen, dan kelas yang menggunakan LKPD konvensional disebut kelas Kontrol.

Kegiatan uji coba lapangan, merupakan sebagai langkah awal sebelum melakukan eksperimen pembelajaran yang dilakukan. Dilaksanakannya *Tretmen* atau gambaran secara singkat materi yang akan disampaikan atau dibelajarkan. Selanjutnya dilaksanakannya *pretest* untuk dua kelas yang akan menjadi subyek penelitian. Setelah dilaksanakannya *pretest*, maka pembelajaran dimulai sesuai dengan yang telah direncanakan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis *proyek* mata pelajar IPA pada tema 9 subtema 1 sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan LKPD konvensional. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan kemudian dilakukan *posttest*. Dari hasil *posttest* maka akan diperoleh data hasil belajar dari 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol.

Diketahui bahwa nilai rata-rata pretes kelas eksperimen (kelas V Yahya) lebih kecil daripada kelas kontrol (kelas V Umar) yaitu pada kelas eksperimen 69,1 dan kelas kontrol 71,7, kemudian setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan LKPD yang berbeda (kelas kontrol menggunakan LKPD konvensional dan kelas eksperimen menggunakan LKPD berbasis Proyek) nilai rata-rata postes dikedua kelas mengalami kenaikan yaitu pada kelas eksperimen sebesar 0,5 dan pada kelas kontrol sebesar 0,23. Nilai rata-rata postes kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 84,00 daripada kelas kontrol yang nilai rata-rata postesnya sebesar 75,22. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Nilai Hasil Belajar

Aktivitas Siswa

Pada penelitian ini aktivitas belajar diukur melalui instrumen penelitian dengan melihat tinggi rendahnya aktivitas belajar siswa yang didapat pada saat proses pembelajaran menggunakan bahan ajar LKPD. Aktivitas belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dengan bahan ajar LKPD analisis gambar dikatakan sangat aktif apabila tidak ada perbedaan peringkat

antara aktivitas belajar siswa dari kedua kelas uji coba. Melalui observasi yang dilakukan peneliti mengenai aktivitas belajar siswa, memberi makna bahwa aktivitas mental sangat dibutuhkan siswa untuk menganalisis gambar, sehingga siswa dapat mengemukakan apa yang difikirkannya ke dalam bentuk tulisan mengenai nilai-nilai karakter yang seharusnya berkembang di dalam dirinya untuk dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar Peserta Didik kelas pada pertemuan pertama tidak jauh beda dengan kelas kontrol. Namun setelah pertemuan ke dua dan ketiga, rata-rata aktivitas belajar Peserta Didik pada kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga ketiga sebesar 17,5%. Peningkatan terjadi pada setiap aspek yang diamati. Selanjutnya rata-rata aktivitas Peserta Didik pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan sebesar 12,25%. Hal ini berarti peningkatan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kemenarikan LKPD Berbasis Proyek

Produk LKPD berbasis Proyek yang dikembangkan dalam penelitian ini diujikan di kelas V yahya dan V umar. Adapun hasil dari uji coba terbatas dikelas terhadap media LKPD kelas V untuk setiap aspek yang dinilai berdasarkan data yang didapat untuk variabel isi dengan indikator kualitas teknik sebanyak 24 peserta didik (82,76%) menilai baik dan 5 peserta didik (17,24%) menilai cukup baik. Untuk indikator sisProyeka LKPD

sebanyak 18 peserta didik (18,06%) menilai baik dan 11 peserta didik (37,94%) menilai cukup baik. Variabel kualitas LKPD dengan indikator kemenarikan, 3 peserta didik (10,34%) menilai sangat menarik, 17 peserta didik (18,63%) menilai menarik dan 9 peserta didik (31,03%) menilai cukup baik. Untuk indikator keterbacaan, 3 peserta didik (33,33%) menilai sangat jelas, 20 peserta didik (68,77%) menilai jelas dan 6 peserta didik (20,69%) menilai baik.

PEMBAHASAN

Salah satu teori yang berkembang pada saat ini adalah Teori behaviorisme yang berpendapat bahwa Peserta Didik akan menjadi lebih aktif dan mencapai tujuan belajar yang diharapkan jika diberi rangsangan. Konsep dan gambar atau ilustrasi yang terdapat pada LKPD berbasis proyek ini, diharapkan dapat merangsang dan mengembangkan imajinasi para Peserta Didik untuk berfikir, menjabarkan konsep dan mengemukakan pendapat sesuai dengan materi yang terdapat pada LKPD berbasis proyek. Teori belajar yang kedua adalah teori belajar kognitif. LKPD berbasis proyek yang dikembangkan ini dapat memicu perkembangan Peserta Didik, konsep dan pertanyaan yang terdapat pada LKPD berbasis proyek ini merupakan materi yang harus dicari jawabannya. Proses menjabarkan konsep akan meningkatkan kemampuan kognitif para Peserta Didik.

Pembelajaran pada LKPD berbasis proyek harus dipadukan secara tepat. Oleh karenanya penelitian ini dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran. RPP ini terdapat didalam produk LKPD yang dikembangkan. Selain RPP juga

dilengkapi dengan ringkasan bahan ajar sebagai pedoman Pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. pembelajaran yang berfokus pada pengetahuan dan keahlian intelektual, domain afektif terkait dengan sikap, motivasi, kesediaan berpartisipasi, menghargai apa yang sedang dipelajari dan pada akhirnya menghayati nilai-nilai itu ke dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan domain keterampilan berfokus pada menjalankan kegiatan motorik hingga satu tingkat akurasi, kelancaran, kecepatan, atau kekuatan tertentu (Eggen, 2012: 8-9). Hal ini senada dengan tahap pengembangan produk pembelajaran desain yang dikemukakan dari Dick dan Carey yaitu dalam menyusun RPP terlebih dahulu dibuat desain pembelajaran, selanjutnya dari desain pembelajaran yang telah dibuat disusunlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Bagian pertanyaan di Lembar Kegiatan Peserta Didik juga sudah dirancang oleh guru agar jawaban siswa mengarah pada kesimpulan dari materi pelajaran yang dipelajari. Sehingga siswa dapat menemukan konsep sendiri melalui kegiatan latihan dengan menggunakan Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis proyek.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Brog and Gall, sedangkan tahap pengembangan produk menggunakan pengembangan instruksional Dick And Carey. Dari hasil Validasi dari Para Ahli LKPD ini layak dikembangkan. Berdasarkan validasi tersebut diadakannya uji coba perorangan dan uji lapangan yang dilakukan pada kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Kota Metro.

Permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran tema Lingkungan sahabat kita bersih subtema 1 di SD merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. penggunaan metode ceramah, diskusi, latihan soal, dan terkadang diselingi kegiatan praktikum. Metode-metode seperti ini diduga kurang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah secara luas dan kreatif.

Metode ceramah menyebabkan siswa hanya diam mendengarkan penjelasan guru, diskusi tidak efektif karena hanya bersifat informatif saja, latihan soal tidak optimal karena siswa hanya mengerjakan soal-soal latihan di buku pelajaran IPA yang tersedia di perpustakaan sekolah dengan cara memindahkan jawaban yang sudah tersedia di buku tersebut, sedangkan praktikum umumnya bersifat pengujian teoritis dasar.

Pengembangan LKPD ini berdasarkan pada beberapa teori yang berkembang. Konsep dan gambar atau ilustrasi yang terdapat pada LKPD berbasis proyek ini, dapat merangsang dan mengembangkan imajinasi para peserta didik untuk berfikir, menjabarkan konsep dan mengemukakan pendapat sesuai dengan materi yang terdapat pada LKPD berbasis proyek. Teori belajar yang kedua adalah teori belajar kognitif. LKPD berbasis proyek yang dikembangkan ini dapat memicu perkembangan peserta didik, konsep dan pertanyaan yang terdapat pada LKPD berbasis proyek ini merupakan materi yang harus dicari jawabannya. Proses menjabarkan konsep akan meningkatkan kemampuan kognitif para peserta didik.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol diperoleh perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan LKPD berbasis proyek yang dikembangkan dan yang tidak menggunakan LKPD, nilai rata-rata kelas yang menggunakan LKPD berbasis proyek lebih tinggi. Dari hasil belajar tersebut terbukti bahwa penggunaan LKPD berbasis proyek sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lindawati (2013), pelaksanaan pembelajaran menggunakan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Untuk mengetahui sejauh mana kelengkapan, keterbacaan dan kemenarikan komponen LKPD berbasis proyek ini, maka perlu dilakukan pengujian dengan cara memberikan angket instrumen uji kemenarikan LKPD kepada siswa. Selain itu, hal ini juga berfungsi sebagai bahan perbaikan LKPD berbasis proyek guna memenuhi tujuan penelitian pengembangan produk. d Dari hasil uji tersebut, maka secara umum LKPD berbasis proyek ini dapat dinyatakan bahwa sudah memiliki kualitas kemenarikan yang baik. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji kemenarikan yang telah dipaparkan pada hasil penelitian di atas. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa LKPD berbasis proyek ini menarik dan jelas.

Kemenarikan dan kejelasan komponen LKPD berbasis proyek pada pembelajaran sangat berpengaruh pada motivasi belajar dan aktivitas belajar peserta didik dalam

proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga hal ini langsung berdampak pada hasil pembelajaran. Sebab ketiganya, yaitu motivasi belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar merupakan satu kesatuan yang saling terintegrasi satu sama lain.

Menurut Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Brog and Gall, sedangkan tahap pengembangan produk menggunakan pengembangan instrusional Dick And Carey. Dari hasil Validasi dari Para Ahli LKPD ini layak dikembangkan. Berdasarkan validasi tersebut diadakannya uji coba perorangan dan uji lapangan yang dilakukan pada kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Kota Metro. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol diperoleh perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan LKPD berbasis proyek yang dikembangkan dan yang tidak menggunakan LKPD. Berdasarkan hasil Uji efektifitas produk pengembangan dinyatakan efektif sehingga layak untuk digunakan.

Setiap penelitian pengembangan dipastikan terdapat keunggulan dan kelemahannya. Meskipun telah diuji oleh berbagai pihak dan dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut keunggulan dan keterbatasan yang terdapat pada penelitian pengembangan LKPD Berbasis Proyek ini.

Keunggulan Produk LKPD Berbasis Proyek Tema-9-Subtema-1 kelas V

Produk berupa LKPD berbasis proyek tema 9 subtema 1 hasil penelitian

pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

Isi LKPD berbasis proyek ini sesuai dengan kurikulum tahun 2013 dan dikemas sesuai dengan kebutuhan siswa; Konsep materi LKPD berbasis proyek ini didapatkan dari uji wawasan yang menggiring siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, serta melalui gambar-gambar yang terdapat pada LKPD berbasis proyek juga dapat memperkuat pengetahuan siswa; LKPD berbasis proyek ini dapat dipergunakan secara kelompok sehingga dapat meningkatkan kolaborasi, mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.

Pentingnya Produk LKPD Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Tema-9-Subtema-1 kelas V

Pentingnya LKPD berbasis proyek dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : Peneliti mencari cara yang mudah, menarik dan praktis untuk merangsang siswa berpikir dalam belajar dan menimbulkan kegembiraan, sehingga siswa termotivasi dan selanjutnya timbul imajinasi siswa untuk menuangkan ide atau gagasan dalam menganalisis gambar; Peneliti berusaha membangun keaktifan siswa dalam belajar dan menanamkan nilai-nilai tertentu melalui cara yang rasional dan diterima siswa sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral; Pembelajaran dengan media gambar dapat menghemat waktu untuk menyampaikan konsep materi, karena gambar merupakan pengganti kata-kata.

Keterbatasan Produk LKPD Berbasis Proyek Tema-9-Subtema-1 kelas V

Beberapa keterbatasan dalam penggunaan LKPD berbasis proyek ini adalah sebagai berikut; Banyaknya peralatan yang harus disediakan, karena banyaknya informasi yang harus didapatkan peserta didik dari berbagai sumber belajar. Misalnya seperti surat kabar yang dapat dijadikan sumber informasi, bagi siswa yang kurang aktif, maka ini merupakan suatu kesulitan dan dapat berdampak pada pemahaman topik secara keseluruhan; LKPD berbasis proyek ini hanya memuat materi pada tema 9 subtema 1, tidak semua tema dan subtema dalam pembelajaran pada kelas V terdapat pada LKPD.

Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain ; Instrumen penelitian diujicobakan hanya satu kali sehingga dimungkinkan masih terdapat kesalahan. Misalnya responden ada yang tidak serius merespon instrumen, sehingga dimungkinkan uji coba tidak sesuai harapan; Produk diujicobakan hanya tiga kali pertemuan untuk satu kelas, sehingga dimungkinkan hasil belajar siswa tidak maksimal; Pengujian efektifitas LPKD ini hanya dilakukan di satu sekolah saja dan hanya satu kelas yang dijadikan sampel penelitiannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan deskripsi data dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis proyek tema 9 Subtema satu pada semester Genap di kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Kota Metro, maka dapat disimpulkan bahwa Terwujudnya Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis

proyek tema 9 semester Genap kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Kota Metro yang telah dimodifikasi dan dilingkapi dengan visual atau ilustrasi gambar, sehingga dalam proses pembelajaran lebih interaktif. Efektivitas Hasil belajar dari kegiatan *posttest* untuk kelas eksperimen yang menggunakan LKPD berbasis proyek tema 9 ini memiliki rata –rata nilai lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.

Berdasarkan kesimpulan bahwa sebagai penyegaran dalam penelitian pengembangan ini adalah diperlukan berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan merancang LKPD pembelajaran dan metode yang tepat. Menentukan langkah alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus dimulai dengan analisis kebutuhan yang tepat.

SARAN

Penelitian pengembangan ini dapat dimodifikasi dan direkayasa sesuai dengan kebutuhan sekolah. Penulis menyarankan peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan SK dan KD agar tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai. Penulis menyarankan agar peneliti selanjutnya agar hendaknya dalam pembuatan soal pretest dan posttest lebih melihat lagi indikator yang masih belum meningkat secara signifikan dalam penelitian ini. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan LKPD berbasis proyek, supaya menampilkan yang lebih menarik lagi dalam mengemas materi pokok.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-Model, media dan startegi pembelajaran konstektual (inovatif)*. Bandung: Rama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2003, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada, hlm.23.
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 35.
- Cruickshank, D.R., Jenkins, D.B., & Metcalf, K.K (2006). *The act of teaching, 4th Edition*, NY: Mc Graw Hill.
- Depdiknas. 2006. *Sosialisasi KTSP*. Jakarta. Ditjen PMPTK, Depdiknas
- Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi* Volume 5 No. 1 (1-10). P;
- Kurniawan. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sikap Terkait Sains Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pascasarjana Undiksha* Volume 2 No. 1 (5-11).
- Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013, *Implementasi Kurikulum, Lampiran IV. Pedoman Umum Pembelajaran.*: Jakarta.
- Purworini, S. 2006. Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai Upaya Mengembangkan *Habit of Mind* Studi Kasus di SMP Nasional Balikpapan. *Jurnal Pendidikan Inovatif* Volume 1 No. 2 (17-18).
- Santi, Triana. 2011. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Pemahaman Fisiologi Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah Progressif* Volume 7 No. 21 (74-83).
- Waras, Kamdi. 2008. PBL: Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Kerja. *Jurnal Gentengkali* Volume 3 No. 3 (11-15).
- Widiyatmoko. 2012. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Volume 1 No 1 (51-56).
- Yance, R. 2013. Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *Pillar of Physics Education* Volume 1 (48-54).