

Pengembangan LKPD Berbasis Model PBL Berbentuk Gambar Dialog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ariadi*, Darsono, Alben Ambarita

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

* e-mail: ariadi.spd@gmail.com, Telp: +6281379068939

Received: November , 2017 Accepted: November , 2017 Online Published: Desember , 2017

Abstract: Worksheet Development Based On Problem Based Learning Model Area For Image Of Dialogue To Increase Student Learning Results. The purpose of this research and development is to produce worksheet based on Problem Based Learning for image of dialogue, to know the interest of worksheet based on Problem Based Learning for image of dialogue, and to know the effectiveness of work sheet to increase student learning of thematic learning for students of fiveth grade SDN 15 Negeri Katon. This research uses research and development method. The procedure used refers to Borg and Gall's theory. The research population is 50 people spread over 2 elementary schools. The sample is determined by purposive sampling that is 25 people. Data collection tools use questionnaires and multiple choice questions and descriptions. Data analysis techniques use N-gain. The results show that work sheet based on Problem Based Learning, is feasible, attractive and effective in increase student learning in thematic learning.

Keywords: worksheet, problem based learning, and image of dialogue

Abstrak: Pengembangan LKPD Berbasis Model Problem Based Learning Berbentuk Gambar Dialog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog, mengetahui kemenarikan LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog, dan mengetahui efektivitas LKPD meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Prosedur yang digunakan mengacu pada teori Borg and Gall. Populasi penelitian sebanyak 50 orang yang tersebar di kelas pada 2 SD. Sampel ditentukan berdasarkan *purposive sampling* yaitu kelas 25 orang. Alat pengumpul data menggunakan lembar angket dan soal pilihan ganda dan uraian. Teknik analisis data menggunakan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL layak, menarik dan efektif meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Kata kunci : lembar kegiatan peserta didik, *problem based learning*, dan gambar dialog

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Pasal 1 ayat 1-3 menyebutkan bahwa: (1) Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi terdiri dari Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu. (2) Kompetensi Inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. (3) Ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Peserta didik sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang biasanya ditandai dengan perubahan fisik motorik, kognitif, sosial dan emosional. Agar perkembangan ini dapat dicapai dengan baik, maka peserta didik perlu mendapatkan pendidikan, terutama pendidikan yang benar-benar menyentuh pada aspek diri anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Perubahan paradigma pembelajaran yang semula berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menuntut adanya perubahan unsur-unsur lain yang menunjang dalam pembelajaran tersebut, seperti adanya perubahan kurikulum.

Mengimplementasikan kondisi di atas, agar peserta didik ikut terlibat aktif serta dapat memperoleh pengetahuannya secara mandiri, maka diperlukan bantuan sumber-sumber belajar yang relevan, yang dapat mengurangi peranan guru namun lebih mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*,

merupakan jawaban yang tantangan internal dan eksternal yang berkembang dimasyarakat.

Belajar menurut Slameto (2010: 2) ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Lembar kerja adalah salah satu metode pengajaran yang dapat dilakukan secara individu atau kerja kelompok dan memungkinkan pengembangan konseptual (Saka, Akdeniz dan Enginar, 2002).

Trianto (2009: 61) mengemukakan bahwa: “pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu Peserta didik untuk memperoleh informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks”.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (menurut Arends dalam Abbas, 2000:13).

Pembelajaran *Problem Based Learning* ditunjukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak sama dengan keterampilan yang berhubungan dengan pola-pola tingkah laku rutin.

Kata kartun berasal dari bahasa inggris *cartoon*, yang diangkat dari bahasa Italia *cartone*. Istilah ini muncul

setelah tahun 1843 untuk menamai sketsa pada kertas *a lot (siout paper)* yang berisi desain lukisan dinding (Irwanto, 1995:65). Namun, sekarang ini pengertian kartun menjadi gambar yang bersifat humor atau satire, jadi kartun merupakan satu wujud ekspresi seni yang bermaksud melucu, menyindir, dan mengkritik. Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990) menyebutkan ciri kartun, yaitu pesan atau komentar humoritis atau satiris tentang suatu peristiwa aktual. Kartun biasanya berpanel tunggal, sementara komik terdiri dari beberapa panel. Penggambaran tokoh dalam komik biasanya digambarkan dalam bentuk kartun.

Adapun ragam kartun menurut (Irwanto 1995: 67) antara lain: 1) kartun murni (*gags cartoon*), kartun yang dimaksudkan sebagai gambar lucu untuk mengolok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual; 2) kartun animasi, kartun yang dapat bergerak atau hidup, yang terdiri dari susunan gambar yang direkam dan ditayangkan di televisi atau layar film, disebut juga film kartun; 3) kartun komik, kartun yang terdiri atas kotak-kotak (panel) yang menampilkan alur cerita; 4) kartun editorial (*editorial cartoon*), kartun yang menitikberatkan misinya pada kritik dan yang merupakan visualisasi editorial/ tajuk rencana sebuah media cetak; 5) kartun politik (*political cartoon*), kartun yang menitikberatkan sasarannya pada masalah-masalah politik.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mujiono (2002: 58), bahwa hasil belajar yang diperoleh seseorang setelah belajar, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Pelaksanaan kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 yang diharapkan dapat membentuk perilaku

saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran melalui penyingkapan/penemuan (*Discovery / Inquiry Learning*).

Upaya peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik tidak terlepas dari banyak faktor, baik faktor internal dalam diri peserta didik maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah penggunaan model pembelajaran. Ketepatan dalam penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar aspek kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai adalah menghasilkan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog, mengetahui kemenarikan produk LKPD, dan mengetahui tingkat keefektifan LKPD yang dikembangkan berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada tema udara bersih bagi kesehatan subtema pentingnya udara bersih bagi pernapasan pada siswa kelas V SD sehingga hasil belajar siswa meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan langkah-langkah penelitian R&D oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2016: 409) yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validitas desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir, 10) Produksi massa.

Desain pada penelitian pengembangan menggunakan desain eksperimen *One group pretest-posttest design*, desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelas yang diujicobakan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri yang berada di Wilayah V Kecamatan Negeri Katon, dengan lima sekolah, yaitu SDN 15 Negeri Katon, SDN 16 Negeri Katon, SDN 17 Negeri Katon, SDN 18 Negeri Katon, SDN 41 Negeri Katon dengan jumlah siswa 134 siswa. Peneliti menentukan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil sampel untuk uji coba lapangan adalah siswa kelas V SDN 15 Negeri Katon dan SDN 41 Negeri Katon yang berjumlah 50 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data efektifitas LKPD, dengan menggunakan instrumen soal pretes dan posttes yang merupakan prosedur atau cara untuk mengumpulkan data siswa yang diukur dari hasil belajar siswa. Teknik non tes merupakan prosedur atau cara untuk mengumpulkan data validasi produk LKPD, respon siswa terhadap produk LKPD selama proses pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan LKPD.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan kisi-kisi hasil belajar siswa untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa, dan nontes dengan kisi-kisi penilaian kelayakan LKPD, penilaian aspek kebahasaan, aspek penyajian, penilaian kesesuaian LKPD dengan syarat pembuatan LKPD, dan rubrik penilaian LKPD.

Teknik analisis data dalam penelitian adalah uji instrumen, yaitu uji validitas, reliabilitas, kesukaran dan daya

beda yang digunakan untuk menguji instrumen penilaian sebagai alat ukur yang tepat. Kemudian uji validasi dan respon pengguna yang digunakan untuk menghitung nilai hasil uji validasi oleh tiga validator dan menghitung hasil respon siswa terhadap LKPD. Selanjutnya adalah uji hipotesis yakni menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dan untuk mengukur efektivitas menggunakan *n-gain* dengan mengukur perbedaan antara nilai siswa yang menggunakan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog dan siswa yang tidak menggunakan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog. Berikut tabel *n-gain* menurut Hake (dalam Sumanto, 2014: 151)

Tabel 1 Klasifikasi Interpretasi N-Gains

Besar Persentase	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini adalah LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada Kurikulum Nasional, untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada Semester I, Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan, Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan. Hasil dari setiap tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

Potensi Masalah. Tahap awal pada tahap ini peneliti menginventarisir setiap informasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan setiap kegiatan peserta didik, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada

saat menggunakan LKPD. Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai analisis kebutuhan siswa dan kebutuhan guru, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam menemukan konsep masih rendah, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran, siswa membutuhkan pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD. Hasil belajar siswa yang masih banyak yang dibawah KKM. Pada umumnya guru menganggap LKPD yang digunakan sekarang kurang membantu siswa untuk memahami materi, membutuhkan pengembangan bahan ajar LKPD untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar. Bahan ajar yang digunakan guru adalah buku teks dan LKPD, LKPD yang digunakan guru berasal dari penerbit, bukan LKPD yang dikembangkan oleh guru, guru belum pernah melakukan pengembangan LKPD. Rendahnya hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan persentase siswa yang mencapai KKM, yaitu 19,05%.

Mengumpulkan Informasi. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan peneliti untuk penelitian tergantung pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin di capai.

Desain Produk. Dalam tahap ini peneliti menganalisis penyusunan kerangka LKPD (*Outline*), penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi, penyusunan desain instrumen penilaian. Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development (R & D)* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and*

Development (R & D) berupa produk-produk yang dapat menunjang proses pendidikan diantaranya:’ bahan ajar, kurikulum, media, modul LKPD dll. Pada penelitian ini penulis mengembangkan LKPD berbasis PBL (*Problem Based Learning*) berbentuk gambar dialog.

Validitas Desain. Validasi awal pada ahli media didapatkan hasil banyak perbaikan. Hal-hal yang menjadi saran antara lain sesuaikan secara konteks, cover 3 huruf dan warna tua, gambar harusnya sekolah yang asri, tujuan pembelajaran harus dicantumkan. Berdasarkan data tersebut maka LKPD masih perlu perbaikan dengan hasil cukup baik. Validasi akhir setelah dilakukan perbaikan, maka LKPD sudah baik dan layak untuk digunakan.

Validasi awal pada ahli materi didapatkan hasil yang cukup baik dengan catatan perbaikan. Hal-hal yang menjadi saran untuk diperbaiki yaitu disesuaikan dengan kontekstual PBL. Berdasarkan data tersebut maka LKPD masih perlu perbaikan dengan hasil cukup baik. Validasi akhir setelah dilakukan perbaikan, maka LKPD sudah baik dan layak untuk digunakan.

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk LKS yang akan dikembangkan, diantaranya adalah *cover*, daftar isi, KI dan KD, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, dan soal-soal.

Revisi desain. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari para validator, diantaranya memperbaiki *cover*, memperbaiki tujuan dan petunjuk pembelajaran, mengganti gambar, menambahkan pemetaan KD serta menyesuaikan langkah-langkah LKPD sesuai model *problem based learning* berbentuk gambar dialog.

Uji coba produk. Pada tahap ini produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang validator, yakni oleh ahli

materi dengan diperoleh rata-rata skor 88,59 dengan kriteria sangat baik, oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 96,59 dengan kriteria sangat baik, dan oleh guru kelas diperoleh rata-rata skor 88 dengan kriteria baik.

Revisi Produk. Revisi produk dilakukan dengan menganalisis kekurangan yang ditemui, kemudian segera melakukan perbaikan terhadap produk. Revisi produk operasional dilakukan setelah data-data hasil analisis uji coba tahap I telah didapatkan, dari data tersebut dapat dilihat hasil sementara penggunaan LKPD. Hasil revisi tersebut dapat digunakan untuk menyempurnakan LKPD yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok kecil, komentar dan saran-saran pada uji coba sebelumnya dijadikan patokan untuk perbaikan produk. Beberapa perbaikan yang dilakukan adalah memperjelas huruf pada wacana dan memperjelas warna gambar.

Uji coba pemakaian. Pada tahap ini, peneliti kembali mengujicobakan produk dengan sasaran lebih luas, dengan subjek seluruh peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon dan SDN 41 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran yang berjumlah 21 dan 36 orang. Tujuan dari tahapan penelitian ini adalah menentukan apakah produk yang dikembangkan telah menunjukkan performansi sebagaimana kriteria yang telah ditetapkan atau tidak.

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	Nilai Rata-Rata		Gain
	Pretest	Posttest	
Eksperimen	63,60	80,00	0,4489
Kontrol	64,73	73,20	0,2568

Berdasarkan perhitungan analisis perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik menggunakan LKPD berbasis PBL, menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. pada kelas kontrol besaran *N-gain* 0,2568 sedangkan pada kelas eksperimen besaran *N-gain* di bawahnya sebesar 0,4489 pembelajaran tematik tema “Udara Bersih bagi Kesehatan” subtema “Pentingnya Udara Bersih bagi Kesehatan” pada kelas V SDN 15 Negeri Katon. Terlihat perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan.

Revisi produk akhir. Pada tahap ini dilakukan berdasarkan hasil uji hipotesis dan temuan-temuan di lapangan ketika produk diujicobakan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat. Selanjutnya berdasarkan hasil konsultasi kepada para ahli materi dan ahli media maka disimpulkan bahwa LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog ini tidak dilakukan revisi dan layak untuk diimplementasikan.

Produk Akhir. Produk yang didapatkan adalah hasil akhir yang telah melewati uji tahap II, yang menyatakan bahwa produk siap digunakan.

Pembahasan

Pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning Berbentuk Gambar Dialog

Pengembangan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog dalam pembelajaran tematik pada tema Udara Bersih Bagi Kesehatan subtema Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan, dapat dideskripsikan sebagai berikut. Pengembangan LKPD berbasis *problem based learning* mengadaptasi sepuluh langkah R&D oleh Borg & Gall (1983: 775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu “*research and information*

collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation". Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum. Tahap pertama merupakan penelitian dan pengumpulan informasi awal, setelah pengembang mengetahui masalah yang terjadi, dilanjutkan membuat perencanaan untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar LKPD yang akan digunakan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menggunakan pre-test / post-test design penelitian dengan Peserta didik yang terdaftar di pengantar program bisnis, hasil menunjukkan PBL memiliki dampak positif pada persepsi Peserta didik tentang kemampuan mereka untuk memusatkan pada permasalahan, tidak ada pengaruh pada penanggulangan masalah yang terfokus, dan pengaruh negatif pada toleransi untuk keberbedaan pendapat ataupun persepsi dalam menyelesaikan masalah. Hasil penelitian juga menunjukkan efek dari PBL pada persepsi Peserta didik tentang pengembangan keterampilan yang dimoderatori oleh kekompakan tim peneliti menyoroti pilih manfaat dan keterbatasan PBL, dan memberikan catatan penting untuk instruktur tentang peran penting kekompakan tim dalam pengalaman pendidikan.

Katherine B. Hartman, Cristopher R Moberg, Jamie M. Lambert (2012: 2-3) Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada Peserta didik untuk mengidentifikasi masalah untuk dianalisis secara terstruktur berdasarkan masalah nyata. Penelitian sebelumnya memberikan bukti untuk mendukung pendapat tentang efek

positif dari PBL pada pengembangan keterampilan kognitif dan retensi pengetahuan. Penelitian ini memberikan kontribusi literatur yang ada, dengan mengeksplorasi pengaruh PBL pada pengembangan keterampilan afektif: toleransi terhadap perbedaan pendapat, terfokus pada pengulangan masalah, dan emosi yang berfokus mengatasi permasalahan.

Ufuk TÖMAN (2013: 173-183): Ini adalah fakta diketahui bahwa lembar kerja mengaktifkan siswa lebih dan mereka biasanya meningkatkan keberhasilan. Sebuah studi adalah dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan mengevaluasi lembar kerja saat mengajar fermentasi etanol yang disiapkan sesuai dengan pendekatan konstruktivis.

Setelah melakukan uji validasi, pengembang melakukan revisi produk atas saran-saran dan komentar dari para validator. Selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan (tahap 1), pada tahap ini pengembang melakukan uji instrument terlebih dahulu, setelah itu baru melakukan uji produk kelompok eksperimen atau uji terbatas, sehingga diperoleh data hasil belajar siswa meningkat pada *pretest* dan *posttest*. Kemudian pengembang melakukan revisi untuk penyempurnaan produk. Pada tahap terakhir yaitu tahap uji kelompok kontrol, pada tahap ini diperoleh data hasil belajar siswa meningkat pada *pretest* dan *posttest* sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran tematik serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Bentuk produk LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog yang dikembangkan dapat diuraikan secara singkat, yaitu: 1) Halaman Judul (*cover*) pada *cover* terdapat judul, nama penulis, identitas LKPD, gambar pendukung, sasaran

pengguna, keterangan LKPD, dan *background* 2) Prakata, berupa pengungkapan pikiran penulis. 3) Daftar Isi, berupa daftar halaman untuk membantu pengguna. 4) Pemetaan KD, gambaran tentang materi yang akan dipelajari siswa. 5) Tujuan pembelajaran, berisi tujuan yang harus dicapai oleh siswa. 6) Petunjuk penggunaan LKPD, berisi petunjuk untuk pengguna dalam menggunakan LKPD. 7) Materi, berisi materi yang akan dipelajari siswa dengan langkah-langkah *problem based learning*, terdiri dari lima komponen utama yaitu orientasi, mengorganisasi, membimbing, mengembangkan dan menganalisis. 8) Tindak lanjut, berisi tentang kegiatan untuk siswa lakukan di rumah. 9) Daftar pustaka, berisi referensi yang digunakan penulis.

Kegiatan belajar siswa yang terdapat dalam LKPD berbasis *problem based learning* menggunakan lima komponen yang diadaptasi dari pendapat Nur, dkk (2000: 13) yakni orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi. Proses pemecahan masalah. Kelima komponen tersebut kemudian dituangkan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik melalui pengembangan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog yang membuat aktivitas siswa menjadi lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog ini dirasa sangat sesuai karena dalam langkah pembelajarannya peserta didik terlibat secara langsung untuk memperoleh pemahaman mereka melalui langkah-langkah *problem based learning* yang sistematis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada tema 2 subtema 2 sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran, dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif, siswa dapat menemukan dan memecahkan sendiri permasalahan yang ada dengan mengaitkan materi dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut akan membuat siswa lebih mudah menyerap informasi dan mengolah materi baru, yang akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat dan lebih baik. Serta LKPD ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar guru dalam proses pembelajaran di kelas dan sebagai bahan belajar mandiri bagi siswa. Sehingga hasil produk yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas V SD.

Efektivitas LKS berbasis problem based learning berbentuk gambar dialog

Efektivitas LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog dilihat dari perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog. Hasil analisis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog ini lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog. Beberapa teori belajar yang menjadi acuan pengembangan LKPD berbasis *problem based learning* berbentuk gambar dialog ini diantaranya adalah teori belajar *konstruktivisme* dimana menurut teori ini belajar tidak hanya

terkait urusan menghafal materi pelajaran saja, tetapi belajar juga merupakan pengalaman bermakna bagi siswa. Siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai.

Proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasikan pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Jadi dalam pandangan konstruktivisme sangat penting peran siswa untuk dapat membangun *constructivis habits of mind*. Agar siswa memiliki kebiasaan berfikir, maka di butuhkan kebebasan dan sikap belajar.

Glaserfeld dalam Sukardjo (2013:54) konsep pembelajaran konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data.

Konstruktivisme didasarkan pada pernyataan bahwa kita semua membangun pengetahuan kita sendiri dari lingkungan untuk memperoleh pengalaman dan skema. Konstruktivisme berfokus pada penyiapan Peserta didik pada penyelesaian masalah. Menurut teori ini bahwa dalam proses pembelajaran, Peserta didik yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pengajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Efektivitas penggunaan bahan ajar LKPD dikuatkan oleh pendapat Yildirim (2011: 52) yang menyatakan bahwa lembar kegiatan dapat mempengaruhi prestasi peserta didik. Berdasarkan teori-teori tersebut, pada

penelitian ini efektivitas pembelajaran diukur melalui hasil belajar siswa, dengan melihat tinggi rendahnya hasil belajar yang didapat sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis *problem based learning*. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan LKPD berbasis *problem based learning*, selain itu nilai gain ternormalisasi hasil belajar pada siswa yang pembelajarannya menggunakan LKPD berbasis *problem based learning* masuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan perhitungan analisis perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik menggunakan LKPD berbasis PBL, menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. pada kelas kontrol besaran *N-gain* 0,2568 sedangkan pada kelas eksperimen besaran *N-gain* di bawahnya sebesar 0,4489 pembelajaran tematik tema “Udara Bersih bagi Kesehatan” subtema “Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan” pada kelas V SDN 15 Negeri Katon. Terlihat perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan

Perbaikan terhadap kekurangan dan kelemahan LKPD, yang dilakukan peneliti membuat LKPD memiliki kemenarikan yang lebih baik dari sebelumnya, dimana hasil yang diperoleh dari respon peserta didik tersebut sebanyak 15 peserta didik atau setara dengan 30% peserta didik menyatakan bahwa LKPD berbasis PBL sangat menarik, sedangkan sebanyak 35 peserta didik, atau setara dengan 70% menyatakan bahwa LKPD berbasis PBL menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa produk LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog layak melalui tahap pengembangan, yaitu analisis kebutuhan (*needs analysis*), mendesain produk (*product design*), tahap pengembangan produk (*product development*), implementasi produk (*product implementation*), dan evaluasi produk (*product evaluation*). LKPD juga sudah divalidasi oleh dua orang validator yaitu validasi materi dan validasi media dengan hasil LKPD layak digunakan. Produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” kelas V SD yang didesain berdasarkan kurikulum 2013. Kelayakan produk yang dikembangkan didasari atas beberapa uji validitas oleh 2 orang ahli (ahli media dan ahli materi) dan praktisi (guru), hasil yang diperoleh dari uji validitas ahli media diperoleh dengan kategori sangat baik, dan uji validitas ahli materi diperoleh skor dengan kategori sangat baik, sedangkan untuk uji praktisi (respon guru) diperoleh skor dengan kriteria menarik. Berdasarkan hasil tersebut maka LKPD berbasis PBL yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk di gunakan.

LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog menarik digunakan menurut pendapat guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

LKPD efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog. Berdasarkan hal tersebut maka LKPD

berbasis PBL berbentuk gambar dialog tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” teruji secara nyata (signifikan) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, Nurhayati. 2000. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Instruction)*. Program Studi Pendidikan Matematika Pasca Sarjana. UNESA.
- Barrows, H.S. 1996. Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 68(Winter), 3-12.
- Borg, W.R. and Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. Longman. New York.
- Cano, F., & Berbén, A. B. G. 2009. University students’ achievement goals and approaches to learning in mathematics. *British Journal of Educational Psychology*, 79(1), 131–153.
<http://dx.doi.org/10.1348/000709908X314928>.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halliwell V. 2008. Challenging knowledge reproduction: problem-based learning for evidence-based practice. *British Journal of*

Occupational Therapy, 71(6), 257-59.

- Irwanto, Elia. H., Hadisoepadma, A., Priyandi, M. J. R., Wismanto, Y. B., Fernandes, C. 1997. Psikologi Umum Buku Panduan Mahasiswa. Jakarta: Gramedia.
- Saka, A., Akdeniz, A.R., & Enginar, İ. 2002. *Biyoloji öğretiminde duyularımız konusunda çalışma yapraklarının geliştirilmesi ve uygulanması*. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, 16-18 Eylül, ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi, Ankara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sukardjo. 2013. Landasan Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ufuk Toman. 2013. Extended Worksheet Developed According To 5E Model Based On Constructivist Learning Approach, *International Journal On New Trends In Education And Their Implications*. October 2013 Volume 4 Issue 4. Hal. 173-183.
- Yildirim, Nagihan. 2011. The Effect Of The Worksheet On Students Achivment In Chemical Equilibrium. *Journal of Turkish Science Education*. Vol. 8, Issue 3. Hal. 44-58.