



PENGEMBANGAN LKPD MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI BANGUN DATAR

M. Alditya Rivaldi¹, Malalina², Rika Firma Yenni³

^{1,2,3}Universitas Tamansiswa Palembang

*email: malalina@unitaspalembang.ac.id

Abstract: *This research aims to produce LKPD products using the Problem Based Learning model on plane material that is valid and feasible. This research is a type of development research and uses 4-D (four-D) research procedures which are modified to 3-D (three-D), namely the definition stage, design stage and development stage. The results of this research: 1) the researcher has produced an LKPD using the Problem Based Learning model on flat shapes, the subject of perimeter and area of triangles; 2) the results of the student worksheet assessment from material experts were 81.5% with a fairly valid level of validity and the LKPD assessment from media experts was 83.5% with a fairly valid level of validity; 3) obtain assessment results through student response questionnaires with an average percentage of 85.96% in the very positive category. From the results of the assessment by material experts, media experts and student responses, the LKPD developed is valid and suitable for use as a learning medium by students.*

Keywords: *LKPD, Problem Based Learning, LKPD, Two-Dimentional Figure*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk LKPD menggunakan model Problem Based Learning pada materi bangun datar yang valid dan layak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dan menggunakan prosedur penelitian 4-D (four-D) yang dimodifikasi menjadi 3-D (three-D), yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), dan tahap pengembangan (development). Hasil penelitian ini: 1) peneliti telah menghasilkan LKPD menggunakan model Problem Based Learning pada materi bangun datar pokok bahasan keliling dan luas segitiga; 2) hasil penilaian lembar kerja peserta didik dari ahli materi sebesar 81,5% dengan tingkat kevalidan cukup valid dan penilaian LKPD dari ahli media sebesar 83,5% dengan tingkat kevalidan cukup valid; 3) memperoleh hasil penilaian melalui angket respon peserta didik dengan rata-rata persentase 85,96% dengan kategori sangat positif. Dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik, maka LKPD yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik.*

Kata Kunci: *LKPD, Problem Based Learning, Bangun Datar*

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran tidak hanya membekali edukasi yang bersifat mencerdaskan peserta didik, namun juga edukasi yang dapat membentuk karakter berupa berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik (Siswono, 2018). Pembelajaran matematika memiliki karakteristik antara lain, objeknya yang abstrak, konsep dan prinsipnya berjenjang, serta prosedur pengerjaannya banyak memanipulasi bentuk-bentuk (Widayati, 2020). Oleh karena itu, guru harus merencanakan suatu pembelajaran matematika yang menarik dan bermakna untuk menyelesaikan permasalahan peserta didik terkait sulitnya dalam memecahkan masalah-masalah matematika khususnya pada materi bangun datar. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang dapat membantu pembelajaran. Guru dapat membuat bahan ajar yang lebih sederhana dan disenangi peserta didik, salah satunya dengan LKPD.

LKPD merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik baik secara individual ataupun kelompok, dapat membangun sendiri pengetahuan mereka dengan berbagai sumber belajar (Sugiyono, 2016). Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan di rumah, materi untuk diskusi, teka teki silang, tugas portofolio, soal-soal latihan, maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran. Dengan adanya LKPD peserta didik diharapkan aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat pada soal matematika, karena pada hakikatnya LKPD bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Menurut Depdiknas (2008) untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap SK-KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. LKPD yang baik adalah memenuhi kriteria penulisan dan memiliki komponen atau struktur yang sesuai. Menurut Katriani (2014), secara umum struktur LKPD terdiri dari Judul kegiatan, Kelas, Tema/Materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar serta Alat dan bahan, jika kegiatan belajar memerlukan alat dan bahan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya *Problem Based Learning* atau pembelajaran yang berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok serta mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (*real world*). Permasalahan yang disajikan dalam model pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran (Waritsman & Wutsqa, 2019). Menurut Aryanti (2020) *Problem Based Learning* disandarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman belajar. Sedangkan menurut Shofiyah & Wulandari (2018) *Problem Based Learning* adalah sebuah kurikulum yang merencanakan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan instruksional. *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengajukan permasalahan kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan permasalahan tersebut (Istiqomah & Indarini, 2020).

Selain bahan ajar yang mendukung, dalam pembelajaran matematika harus dibarengi dengan model pembelajaran yang mampu mengasah kreativitas peserta didik dalam menemukan hingga memecahkan suatu permasalahan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga

merangsang peserta didik belajar dalam kelompok untuk memecahkan masalah dari permasalahan dunia nyata dan mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, sehingga mereka memiliki model belajar sendiri (Kemendikbud, 2013). *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengatasi keterampilannya mengenai luas dan keanekaragaman sumber-sumber informasi yang dimanfaatkan dalam belajar (Komariyah, 2020). Pada *Problem Based Learning* diharapkan peserta didik lebih aktif, efektif serta mampu menerima pelajaran dari guru dengan baik. Karena sejatinya sekolah merupakan laboratorium bagi siswa untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata, karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk menyelidiki lingkungan mereka dan membangun pengetahuannya secara pribadi (Yustianingsih dkk, 2017).

Dalam kenyataannya pada pembelajaran matematika di sekolah, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan dan memecahkan soal-soal matematika. Depdiknas (2008) mengatakan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika. Hal yang demikian juga senada dengan pendapat berikut “*Solving problem is not only a good of learning mathematics but also a major means of doing so... in everyday life and in workplace, being a good problem solver can lead to great advantages... Problem solving is an integral part of all mathematics learning*” (Jarwan, 2018). Pemecahan masalah tidak hanya menjadi sasaran tetapi juga pokok dalam pembelajaran matematika karena dengan menjadi pemecah masalah yang baik, memberikan keuntungan yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Dalam memecahkan suatu permasalahan peserta didik harus memiliki pola pikir yang terstruktur untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Demikian juga halnya dengan materi bangun datar, materi ini merupakan bagian dari mata pelajaran geometri. Dimana dalam penyelesaian masalahnya harus menggunakan langkah-langkah yang terstruktur. Rahimah & Asy'ari (2017) menyatakan bahwa pembelajaran geometri tidaklah mudah dan sejumlah peserta didik gagal dalam mengembangkan pemahaman konsep geometri, penalaran geometri dan keterampilan memecahkan masalah-masalah geometri. Namun, pada dasarnya geometri mempunyai peluang yang besar untuk dipahami siswa dibandingkan dengan cabang matematika yang lain, hal ini dikarenakan ide-ide geometri sudah dikenalkan kepada siswa sejak sebelum mereka masuk sekolah (Sholihah & Afriansyah, 2017). Meskipun demikian bukti-bukti di lapangan masih menunjukkan bahwa hasil belajar geometri masih rendah.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa LKPD menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi bangun datar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development* atau biasa disebut dengan penelitian pengembangan. Menurut Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas (2008) dalam Pea dkk (2021), pada penelitian dan pengembangan terdapat tiga komponen utama yaitu 1) model dari pengembangan; 2) prosedur pengembangan; dan 3) uji coba produk. Model yang digunakan peneliti adalah model four-D (4-D model) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan (Arumningtyas, 2020). Adapun alasan peneliti menggunakan model ini karena memiliki tahapan-tahapan yang mampu memberikan arahan dan bersifat detail sehingga dapat

memberikan informasi yang jelas terhadap media yang dikembangkan. Tahapan model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, dalam penelitian ini dilakukan modifikasi dan hanya sampai tahap 3-D karena LKPD yang dikembangkan tidak sampai disebar. Hal demikian disebabkan keterbatasan waktu penelitian, keterbatasan biaya, serta keterbatasan kemampuan peneliti untuk melakukan penyebarluasan dimana pada tahap ini perlu dilakukan uji coba lebih dari satu kali dan subjek penelitian yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, LKPD yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba kelompok kecil yaitu 10 orang peserta didik kelas VII SMP Tamansiswa Palembang untuk mengetahui respons setelah LKPD yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini LKPD yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar dan terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang nantinya akan dipecahkan melalui pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber lainnya (Fauzia, 2018). LKPD merupakan lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh siswa baik berupa soal maupun kerja yang dilakukan peserta didik (Syamsu, 2020). LKPD ini memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pada materi keliling dan luas segitiga. LKPD ini dikemas dengan menarik menggunakan variasi warna, beberapa gambar yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari serta bahasa yang mudah dipahami. LKPD disusun secara sistematis berdasarkan tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (model 3-D), serta instruksi yang digunakan sesuai dengan pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik. Tahapan penelitian ini meliputi:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*) merupakan tahap awal dalam pengembangan LKPD yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap ini terdiri dari lima tahapan analisis yang dilakukan, yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.
2. Tahap Perancangan (*Design*) bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal pada LKPD yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang menarik melalui variasi-variasi yang diberikan. Tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal.

Tabel 1 Storyboard Pembuatan LKPD menggunakan model *Problem Based Learning*

No	Visual	Keterangan (Terdapat)
1	Tampilan Cover	a. Judul LKPD Segitiga “Keliling dan Luas Segitiga menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> ” b. Kolom identitas LKPD
2	Tampilan Pengantar	a. Judul “KATA PENGANTAR” b. Untaian kata-kata dari penulis c. Ket. tempat, bulan, tahun, dan penyusun diakhir
3	Tampilan LKPD	a. Judul “Silabus LKPD” b. Kompetensi Inti c. Kompetensi Dasar d. Indikator Pencapaian Kompetensi
4	Tampilan Daftar Isi	a. Judul “DAFTAR ISI” b. Rangkaian isi LKPD beserta halaman
5	Tampilan Simbol-simbol	a. Judul “SIMBOL-SIMBOL” b. Simbol sintaks <i>Problem Based Learning</i> beserta keterangan c. Simbol Indikator <i>Problem Solving</i> beserta keterangan
6	Tampilan Peta Konsep	a. Judul “PETA KONSEP” b. Peta konsep materi segitiga
7	Tampilan Petunjuk Penggunaan	a. Judul “PETUNJUK PENGGUNAAN” b. Tata cara penggunaan LKPD
8	Tampilan Informasi Pendukung	a. Judul “INFORMASI PENDUKUNG” b. Tujuan pembelajaran c. Uraian materi segitiga secara singkat
9	Tampilan Soal Keliling Segitiga	a. Judul “Keliling Segitiga” b. Soal tentang keliling segitiga c. Judul setiap langkah-langkah kegiatan d. Komponen model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> e. Kolom jawaban
10	Tampilan Soal Luas Segitiga	a. Judul “Luas Segitiga” b. Soal tentang luas segitiga c. Judul disetiap langkah-langkah kegiatan d. Komponen model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> e. Kolom jawaban
11	Tampilan Soal Aplikasi Keliling dan Luas Segitiga	a. Judul “Aplikasi Keliling dan Luas Segitiga” b. Soal tentang aplikasi keliling dan luas segitiga c. Judul disetiap langkah-langkah kegiatan d. Komponen model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> e. Kolom jawaban
12	Tampilan Daftar Pustaka	a. Judul “DAFTAR PUSTAKA” b. Sumber/referensi dari penyusunan LKPD
13	Tampilan Tentang Penulis	a. Judul “TENTANG PENULIS” b. Profil tentang penulis

Setelah *storyboard*, selanjutnya dilakukan pembuatan LKPD dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* 2010 seperti berikut ini:

- Halaman Sampul (*Cover*) LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)	
SEGITIGA	
Keliling Dan Luas Segitiga	
<i>Problem Based Learning</i>	
Matematika Untuk SMP Kelas VII	
Nama Kelompok : 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	6. _____ 7. _____ 8. _____ 9. _____ 10. _____
Kelas : _____	
Sekolah : _____	

Gambar 1 Halaman Sampul

Tampilan Kata Pengantar LKPD

KATA PENGANTAR
Segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karuni-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan LKPD Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Menggunakan model <i>problem based learning</i> untuk kelas VII Smp. Solawat teriring salam senantiasa tucurahkan kepada nabi Muhammad SAW, yang mana beliau telah membawa kita dari zama jahiliyah ke zaman ilmu pengetahuan seperti saat ini. LKPD Matematika materi Keliling Dan Luas Segitiga Menggunakan <i>Problem Based Learning</i> Untuk kelas VII SMP ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan problem solving melalui permasalahan-permasalahan keliling dan luas segitiga yang disajikan. Selain itu lkpd ini diharap dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar atau paket yang digunakan di sekolah. Penulis menyadari bahwa penyusun LKPD ini dapat selesai tidak terlepas dari doa, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa LKPD ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran terhadap LKPD ini sebagai bahan.

Gambar 2 Halaman Kata Pengantar

- Halaman Silabus LKPD

SILABUS LKPD
Kompetensi Dasar - Mengaitkan Rumus keliling dan luas segitiga - Menyelesaikan Masalah Kontekstual yang berkaitan dengan keliling dan luas segitiga Kompetensi Inti Kompetensi 1. (pengetahuan) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) Berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Kompetensi 2. (Keterampilan) Mencoba mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengurang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah atau sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori. Indikator pencapaian kompetensi 1. Menjelaskan jenis jenis segitiga yang ada dalam kehidupan sehari-hari. 2. Mengaitkan rumus dan keliling segitiga

Gambar 3 Halaman Silabus

Halaman Daftar Isi LKPD

DAFTAR ISI	
HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	2
SILABUS LKPD	3
DAFTAR ISI	4
SYMBOL - GAMBAR	5
PETA KONSEP	6
PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD	7
INFORMASI PENDUKUNG	8
KELILING SEGITIGA	9
LUAS SEGITIGA	10
DAFTAR PUSTAKA	11

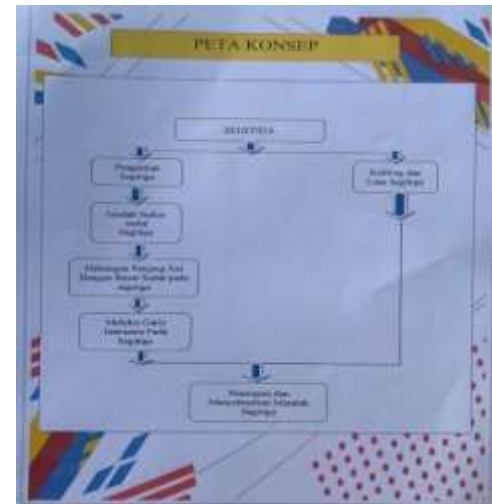
Gambar 4 Halaman Daftar Isi

- Halaman Simbol-simbol LKPD



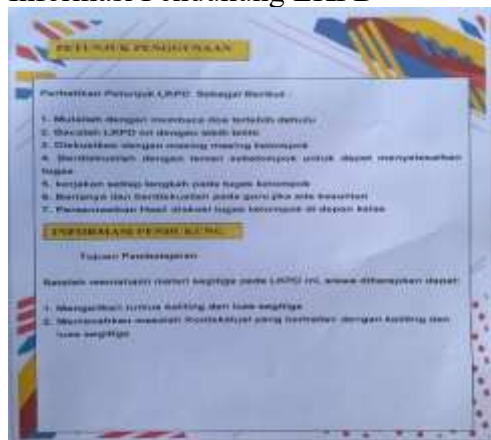
Gambar 5 Halaman Simbol-simbol

- Halaman Peta Konsep LKPD

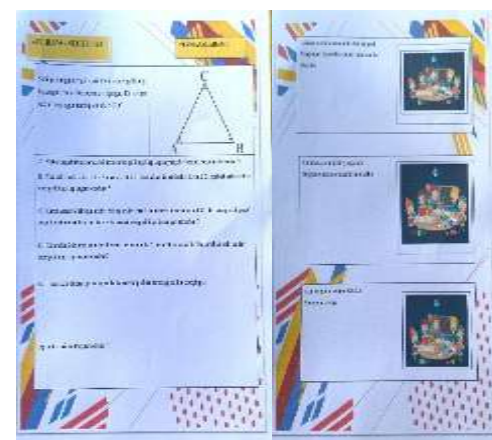


Gambar 6 Halaman Peta Konsep

- Halaman Petunjuk Penggunaan dan Informasi Pendukung LKPD



Gambar 7 Halaman Petunjuk dan Informasi Pendukung



Gambar 8 Halaman Kegiatan Belajar

- Halaman Daftar Pustaka LKPD



Gambar 9 Halaman Daftar Pustaka

- Halaman Sampul Belakang



Gambar 10 Halaman Sampul Belakang

3. Tahap Pengembangan (*Development*) bertujuan untuk menghasilkan LKPD yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli pada perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini mencakup langkah-langkah antara lain, validasi ahli dan uji coba pengembangan. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang.

- Validasi LKPD oleh Ahli Materi

Dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian media pembelajaran, yang dilakukan oleh 2 orang validator ahli materi, terdiri dari 1 orang dosen matematika dan 1 orang guru matematika.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata
1.	Keakuratan Isi/Konten	4,1
2.	Kekinian Isi/Konten	4,1
3.	Kelengkapan Isi/Konten	4,3
Total Skor Rata-rata		4,1

Jumlah skor yang didapat dari ahli materi 1 adalah 4,2. Maka persentase kevalidan dari LKPD yang dikembangkan, diperoleh:

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{\text{Rerata skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% = \frac{4,1}{5} \times 100\% = 82\% \text{ (cukup valid)}$$

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata
1.	Keakuratan Isi/Konten	4,2
2.	Kekinian Isi/Konten	4
3.	Kelengkapan Isi/Konten	4
Total Skor Rata-rata		4,06

Jumlah skor yang didapat dari ahli materi 2 adalah 4,06. Maka persentase kevalidan dari LKPD yang dikembangkan, diperoleh:

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{\text{Rerata skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% = \frac{4,06}{5} \times 100\% = 81\% \text{ (cukup valid)}$$

Sehingga diperoleh rata-rata 81,5% dengan kategori cukup valid.

- Validasi LKPD oleh Ahli Media

Dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian media pembelajaran, yang dilakukan oleh 2 orang validator ahli media, terdiri dari 1 orang dosen matematika dan 1 orang guru matematika.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata
1.	Kualitas Gambar	4,1
2.	Kualitas Narasi	4
3.	Kualitas Komponen	4
4.	<i>Problem Based Learning</i>	4,1
Total Skor Rata-rata		4,05

Jumlah skor yang didapat dari ahli media 1 adalah 4,05. Maka persentase kevalidan dari LKPD yang dikembangkan, diperoleh:

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{\text{Rereta skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% = \frac{4,05}{5} \times 100\% = 81\% \text{ (cukup valid)}$$

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata
1.	Kualitas Gambar	4,2
2.	Kualitas Narasi	4,5
3.	Kualitas Komponen	4,3
4.	<i>Problem Based Learning</i>	4,3
Total Skor Rata-rata		4,3

Jumlah skor yang didapat dari ahli media 2 adalah 4,3. Maka dari itu persentase kevalidan dari LKPD yang dikembangkan, diperoleh:

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{\text{Rereta skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% = \frac{4,3}{5} \times 100\% = 86\% \text{ (sangat valid)}$$

Sehingga diperoleh rata-rata 83,5% dengan kategori cukup valid.

- Uji Pengembangan dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon dari peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan. Setelah melalui proses validasi dan revisi maka LKPD layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik kelas VII SMP Tamansiswa Palembang. Dalam hal ini peserta didik diminta melakukan penilaian terhadap LKPD yang dikembangkan menggunakan angket yang telah disediakan. Aspek yang dinilai antara lain tampilan, penyajian dan manfaat.



Gambar 11 Peneliti Menjelaskan LKPD kepada Peserta Didik



Gambar 12 Peserta didik mengisi angket

Hasil penilaian pada angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Penilaian Angket Respons Peserta Didik

No	Nama	Persentase (%)	Kategori
1.	Yulia	86,6%	Sangat positif
2.	Kurnia	90,6%	Sangat positif
3.	Athoriq	89,3%	Sangat positif
4.	Fatimah	84%	Positif
5.	Nayla	86,6%	Sangat positif
6.	Fitriah	88%	Sangat positif
7.	Prayoga	84%	Positif
8.	Putri	78,6%	Positif
9.	Reyhan	82,6%	Positif
10.	Rizka	89,3%	Sangat positif
Rata-rata		85,96%	Sangat positif

Dari hasil akhir yang ditunjukkan pada tabel di atas, terlihat bahwa hasil dari angket respons peserta didik menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap LKPD yang dikembangkan. Rata-rata persentase 85,96% dan termasuk ke dalam ranah sangat positif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan respons peserta didik, maka LKPD yang dikembangkan telah memenuhi syarat kevalidan untuk sebuah media pembelajaran.

Melalui beberapa tahapan yang sudah dijelaskan di atas, maka terbentuklah LKPD yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi bangun datar. Dari data yang telah diuraikan, melalui uji validasi beberapa ahli dan uji coba kelompok kecil maka dapat disimpulkan LKPD yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi bangun datar telah memenuhi kriteria valid. Ditunjukkan pada hasil penilaian validator ahli materi diperoleh persentase 81,5% dengan kategori cukup valid (dapat digunakan namun perlu direvisi kecil) dan hasil penilaian validator ahli media diperoleh persentase 83,5% dengan kategori cukup valid (dapat digunakan namun perlu direvisi kecil). Berdasarkan hasil uji coba pengembangan yang dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik kelas VII SMP Tamansiswa Palembang, diperoleh hasil penilaian melalui angket respons peserta didik dengan rata-rata persentase 85,96% dan termasuk ke dalam ranah sangat positif. Hal ini menunjukkan respons peserta didik sangat positif terhadap LKPD yang dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya sebagai peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung publishnya penelitian saya ini terutama kepada Dekan FKIP Universitas Tamansiswa Palembang dan semua pihak dari Jurnal Nabla yang telah bersedia mempublikasikan hasil penelitian saya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arumningtyas, Dessy P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas IX Pemasaran di SMK Kusuma Negara Kertosono. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 667-673.
- Aryanti. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD : (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan dan Komunikasi Matematis)*. Sleman: Deepublish.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fauzia, Hadist A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Istiqomah, Jaya Y. N., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 670-681.
- Jarwan. (2018). Pengaruh Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 77-89.
- Katriani, L. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(1), 37-39.
- Kemendikbud. (2013). *Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang : Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Komariyah. (2020). Efektivitas Metode Talking Stick terhadap Hasil Belajar Mata pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Tlanakan. *Skripsi*, Institut Agama Islam Madura.
- Pea, J. I., Walidain, S. N., Hermansyah, Fitriyanto, S., & Darmanto. Media Pembelajaran Fisika Berbasis Tik Tok untuk Membantu Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *JRKTL : Jurnal Riset Kajian Teknologi dan Lingkungan*, 4(1), 262-267.
- Rahimah, N., & Asy'ari. (2017). Keterampilan Dasar Geometri Siswa Kelas V dalam Menyelesaikan Soal Bangun Datar Berdasarkan Kemampuan Matematika di MI Al Istiqomah Banjarmasin. *Math Didactic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 55-63.
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning (PBL) dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 3(1), 33-38.
- Sholihah, S. Z., & Alfriansyah, E. A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa dalam Proses Pemecahan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 287-298.

- Siswono, Tatag Y. E. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Syamsu, Fetro D. (2020). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X-IPA 11 MAN 2 Model Medan T.P 2018/2019. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 64-78.
- Waritsman, A., & Wutsqa, D. U. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization dengan Pendekatan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 183-196.
- Widayati, Sih. (2020). Penerapan Metode Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI DI UPTD SD Negeri Tanjung Jati 2 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 35-50.
- Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Yerizon. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII. *JNPM : Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 258-274.