

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian LKPD

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu unsur pendukung kegiatan pembelajaran. Guru pada umumnya membeli LKPD untuk digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran peserta didik. Perlu diketahui bahwa LKPD pada dasarnya dapat dibuat sendiri dengan inovasi baru yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik. LKPD dapat dibuat lebih menarik serta kontekstual berdasarkan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah.

LKPD bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar seperti yang dikatakan oleh Prastowo (2015: 204) menyatakan bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD dikemas sedemikian rupa yang berisi materi maupun petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Perlu diketahui bahwa tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak terkonsep dengan baik.

LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Lembar Kegiatan peserta Didik dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. LKPD berisi sekumpulan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai pemahaman dan pencapaian indikator dalam kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD dibuat dengan inovasi yang menarik agar pembelajaran lebih bermakna dan terkesan dengan baik pada pemahaman peserta didik. Kegiatan didalamnya penanaman konsep terkait materi yang disampaikan perlu diikutsertakan dalam pembuatan LKPD sebagai langkah dalam pencapain indikator kemampuan dasar.

b. Fungsi LKPD

Berdasarkan pengertian dan penjelasan mengenai LKPD, dapat diketahui bahwa LKPD memiliki empat fungsi menurut Prastowo (2015: 205) yaitu:

- 1) Sebagai bahan ajar yang meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik;
- 2) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan;
- 3) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; dan
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Penggunaan LKPD pada dasarnya mempermudah pembelajaran. LKPD sebagai bahan ajar yang membantu guru dalam mengoptimalkan sebuah pembelajaran yang aktif serta kreatif. Pelaksanaan pembelajaran yang terarah akan mempermudah peserta didik dalam pemahaman konsep pembelajaran.

c. Tujuan LKPD

Terdapat empat poin yang menjadi tujuan penyusunan LKPD menurut Prastowo (2015: 206), yaitu:

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan;
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penugasan peserta didik terhadap materi yang diberikan;
- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik; dan
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

d. Syarat LKPD yang baik

LKPD memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses belajar mengajar, sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. LKPD yang baik harus memenuhi persyaratan yang baik menurut Darmodjo & Jenny (Rohaeti dkk, 2009: 3), yaitu:

- 1) Syarat Didaktif

Syarat Didaktif mengatur tentang penggunaan LKPD bersifat universal, antara lain:

- a) LKPD bersifat universal serta dapat digunakan dengan baik untuk peserta didik yang lamban maupun pandai,
- b) LKPD lebih baik menekankan pada proses untuk menentukan konsep-konsep, dan diharapkan terdapat variasi simulasi melalui berbagai media serta kegiatan peserta didik,
- c) LKPD diharapkan mengutamakan pada pengembangan kemampuan, komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika sebab pengalaman belajar dialami peserta didik ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik.

2) Syarat Konstruksi

Syarat konstruksi adalah syarat-syarat yang berkaitan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang pada hakikatnya haruslah tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh peserta didik.

- a) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik atau sesuai dengan tingkat kedewasaan anak,
- b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda,
- c) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik,
- d) Menyediakan ruang yang cukup pada LKPD sehingga peserta didik dapat menulis atau menggambar sesuatu dalam LKPD,

- e) Dapat digunakan oleh anak dengan kecepatan belajar bervariasi,
 - f) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat.
- 3) Syarat Teknis

Syarat teknis adalah syarat yang menentukan pada tulisan, gambar, serta penampilan LKPD.

a) Tulisan

- (1) Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi yang sukar dipahami siswa,
- (2) Menggunakan bingkai untuk membedakan materi dengan pengambilan kesimpulan,
- (3) Mengusahakan agar perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.

b) Gambar

Gambar yang baik untuk LKPD yaitu yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD.

c) Penampilan

Penampilan merupakan hal yang sangat penting dalam LKPD. Penampilan LKPD harus dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik peserta didik untuk belajar. Selain itu penampilan juga disesuaikan dengan gambar dan tulisan yang menarik.

e. **Unsur-unsur LKPD Sebagai Bahan Ajar**

Bahan ajar LKPD lebih sederhana dari pada modul, namun lebih kompleks dari pada buku. Bahan ajar LKPD menurut Prastowo (2015: 208) terdiri atas enam unsur utama, meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Berdasarkan dari formatnya, LKPD memuat paling tidak delapan unsur, yaitu judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan.

Penyusunan LKPD tidak sembarang dalam pembuatannya. Berdasarkan unsur-unsur tersebut, LKPD diharapkan dapat memenuhi unsur-unsur yang tercantum diatas. Pentingnya hal tersebut diterapkan dalam LKPD tujuannya agar LKPD dapat sempurna sebagai bahan ajar.

f. **Langkah-langkah Menyusun LKPD**

Sebuah inovasi dan kreatifitas dalam bentuk LKPD merupakan suatu harapan baru dalam bidang pendidikan baik untuk pendidik maupun peserta didik. Inovasi yang baru ini akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Maka dari itu, seorang pendidik diharapkan dapat membuat inovasi sendiri. Perlunya memahami langkah-langkah penyusunan membuat LKPD menurut Diknas (Prastowo, 2015: 212-215) yaitu:

- 1) Melakukan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Pada umumnya menentukan materi langkah analisisnya dilakukan dengan cara melihat materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang akan diajarkan.

2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Peta Kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKPD-nya. Sekuensi LKPD sangat dibutuhkan dalam menentukan prioritas penulisan. Langkah ini biasanya diawali dengan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

3) Menentukan Judul-Judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar kompetensi-kompetensi dasar, materi-materi pokok, atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi tersebut tidak terlalu besar. Adapun besarnya kompetensi dasar dapat dideteksi, antara lain dengan cara apabila diuraikan ke dalam Materi Pokok (MP) mendapatkan maksimal 4 MP, maka kompetensi tersebut dapat dijadikan sebagai satu judul LKPD.

4) Penulisan LKPD

Penulisan LKPD terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

a) Merumuskan kompetensi dasar

Merumuskan kompetensi dasar, dapat dilakukan dengan menurunkan rumusnya langsung dari kurikulum yang berlaku.

b) Menentukan alat penilaian

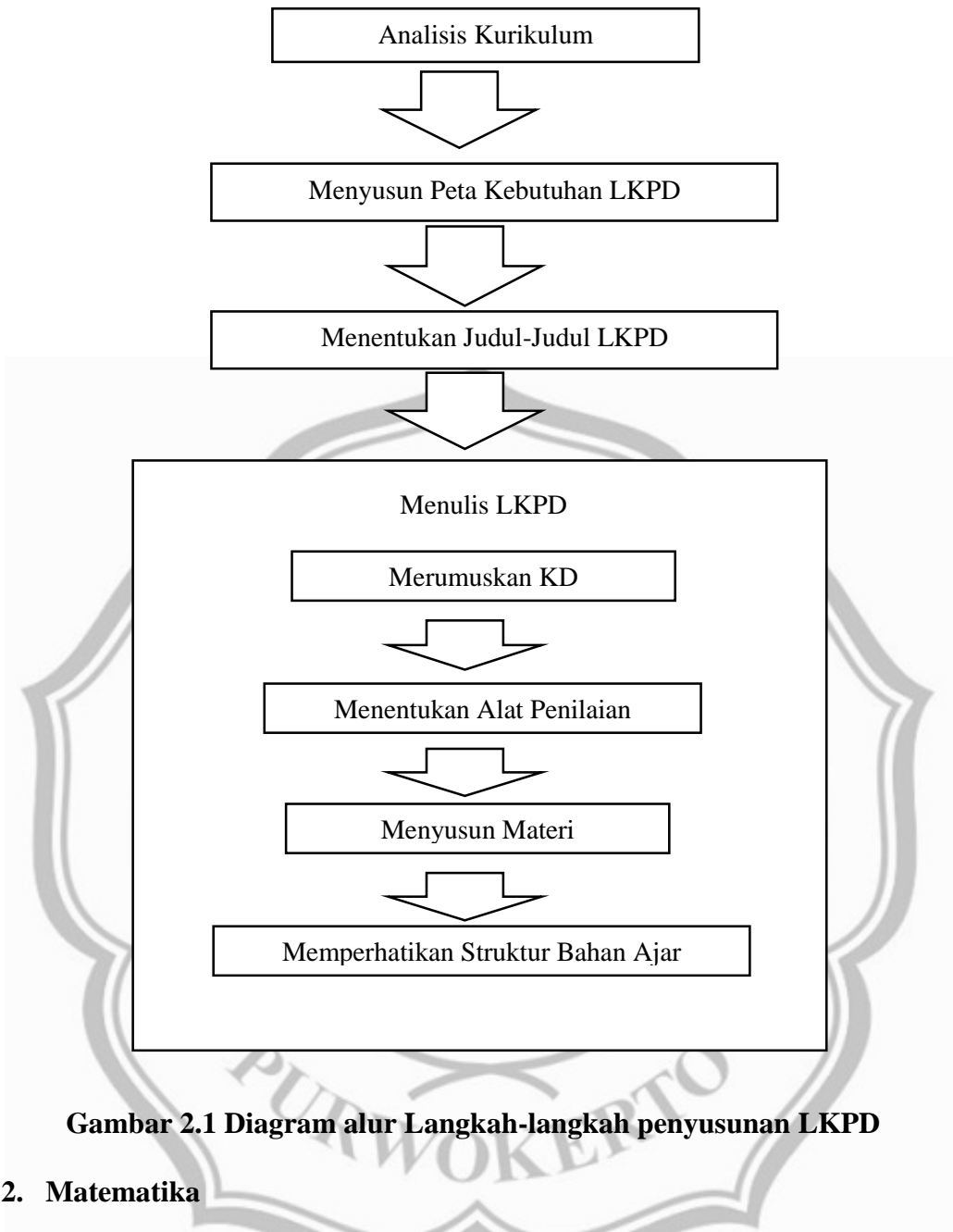
Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik.

c) Menyusun materi

Materi LKPD sangat tergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian, dan sebagainya.

d) Memperhatikan struktur LKPD

Struktur LKPD terdapat enam komponen yaitu judul, petunjuk belajar (petunjuk peserta didik), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja serta penilaian. Keenam komponen tersebut harus ada, apabila salah satu komponen tidak ada maka LKPD tidak akan pernah terwujud dan terbentuk. Kalau pun terwujud, itu hanyalah sebuah kumpulan tulisan dan tidak bisa disebut sebagai LKPD.



Gambar 2.1 Diagram alur Langkah-langkah penyusunan LKPD

2. Matematika

Matematika salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman khusus dalam memahami konsep yang abstrak. Matematika menurut Soedjadi dalam (Heruman, 2007: 1) yaitu pada hakikatnya matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika dalam bentuk yang abstrak.

Setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami peserta didik perlu segera diberi penguatan, agar ingatan materi yang disampaikan dapat disimpan di memori anak. Pembelajaran matematika tidak hanya berupa hafalan seperti pelajaran lainnya, tetapi perlu adanya tindakan langsung sesuai fakta yang ada.

Matematika dapat dikatakan menjadi dasar ilmu dalam ilmu lainnya. Matematika menurut Susanto (2013: 183) merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Tujuan pembelajaran matematika diajarkan di SD karena matematika merupakan dasar dari bidang ilmu lainnya. Perlunya pembelajaran matematika diajarkan guna untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang dibutuhkan orang dalam menyelesaikan permasalahan.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Pembelajaran menurut Sufairoh (2016: 119) merupakan proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif. Proses pembelajaran matematika, baik guru maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika pada umumnya bukan sekedar transfer ilmu dari guru ke peserta didik. Melainkan suatu proses

kegiatan yang terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungan. Pembelajaran yang efektif hendaknya memudahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan sebagainya.

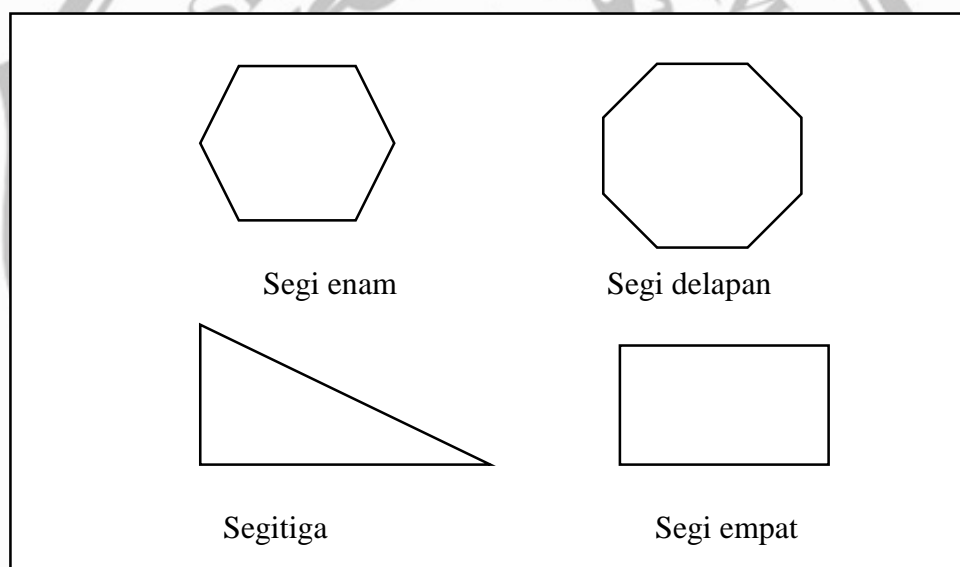
3. Materi Bangun Datar

Materi bangun datar yang akan digunakan dalam LKPD yaitu materi mengenal segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Berbagai macam bentuk bangun datar yang ada, tentu peserta didik harus dapat mengklasifikasikan antara bangun datar banyak beraturan dan tidak beraturan. Materi yang diambil berdasarkan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 yaitu:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Materi Bangun Datar

Kompetensi Dasar	Indikator
4.8 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	4.8.1 Mengenal berbagai bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dari gambar 4.8.2 Membuat pengelompokan antara segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan 4.8.3 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan 4.8.4 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan 4.8.5 Menyelesaikan permasalahan dengan kreativitas dalam sebuah proyek

Materi bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan dijelaskan dalam Nuharini dan Priyanto (2016: 94) yaitu segi banyak merupakan bangun tertutup yang seluruh sisinya dibatasi oleh garis. Jumlah sudut yang ada sama banyak dengan jumlah sisinya. Segi banyak dibedakan menjadi dua yaitu segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Segi banyak beraturan adalah segi banyak yang semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar. Sedangkan segi banyak tidak beraturan adalah segi banyak yang sisi-sisinya tidak sama panjang dan sudut-sudutnya tidak sama besar.



Gambar 2.2 Bangun-bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan

4. Model PjBL (*Project Based Learning*)

Project Based Learning (PjBL) menurut Sani (2015: 172) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pada dasarnya PjBL sebuah pembelajaran dengan aktivitas yang panjang yang melibatkan peserta didik

dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. peserta didik dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pada dasarnya PjBL mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara kolaboratif seperti yang dijelaskan oleh Melda Ariyanti dalam Sari (2017: 2) bahwa dalam *project based learning*, proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti bertanya, berpendapat, percobaan, menalar, serta memperoleh informasi. Permasalahan yang ada dalam kehidupan nyata peserta didik, melalui PjBL permasalahan mampu menjadi bahan belajar peserta didik. Hal ini juga melibatkan guru untuk membantu peserta didik dalam merencanakan proyek hingga menyelesaikan proyek yang dilakukan oleh peserta didik.

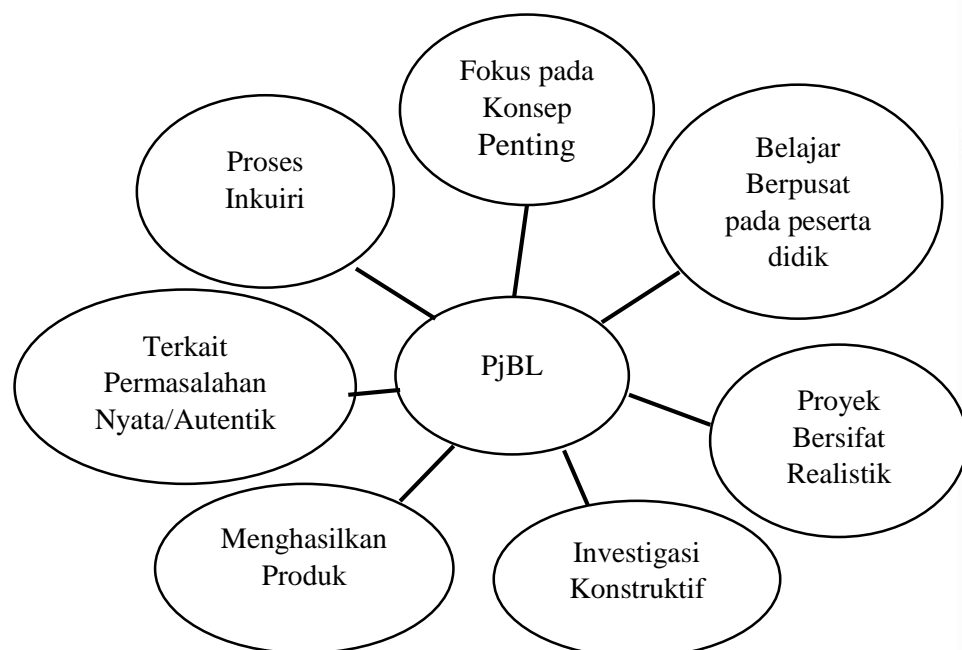
Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi instruksional untuk memberdayakan peserta didik untuk mengejar pengetahuan konten peserta didik sendiri dan menunjukkan pemahaman baru melalui berbagai mode presentasi. Pembelajaran berbasis proyek yang efektif memiliki karakteristik menurut Sani (2015: 173) yaitu:

- a. Fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pembelajaran
- b. Pembuatan proyek melibatkan peserta didik dalam melakukan investigasi konstruktif
- c. Proyek harus realistis
- d. Proyek direncanakan oleh peserta didik

Sementara itu menurut Stripling dalam Sani (2015: 173-174)

karakteristik PjBL yang efektif yaitu:

- a. Mengarahkan peserta didik untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting
- b. Merupakan proses inkuiri
- c. Terkait dengan kebutuhan dan minat peserta didik
- d. Berpusat pada peserta didik dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri
- e. Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk
- f. Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik



Gambar 2.3 Karakteristik PjBL

Karakteristik PjBL di atas, guru dapat merencanakan pengalaman belajar yang menghasilkan pemahaman mendalam tentang gagasan penting dalam konten. Karena peserta didik mendorong pembelajaran, peserta didik dapat memanfaatkan kekuatan dan menciptakan proyek yang menggabungkan minat, bahasa asli, latar belakang budaya, kemampuan, dan preferensi mereka sendiri untuk menggunakan berbagai jenis media.

Adapun tahapan dalam penerapan PjBL dalam perencanaan pembelajaran yang dikembangkan oleh dua ahli yaitu The George Lucas Education Foundation dan Doppelt (Kemendikbud, 2014: 34) yaitu:

1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan essential, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan peserta didik untuk membuat proyek.

2) Menyusun perencanaan proyek (*desain project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun Jadwal (*create schedule*)

Guru bersama peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek diluar kelas.

- 4) Memantau peserta didik dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)

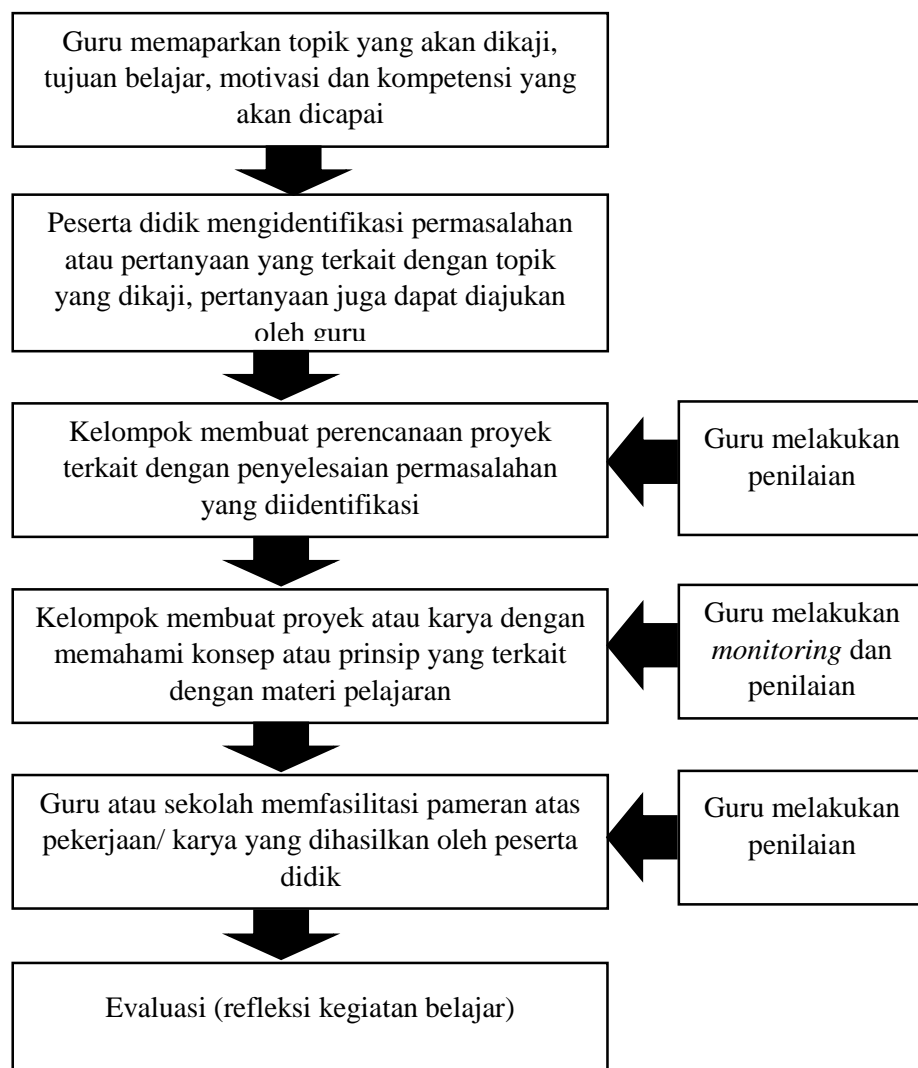
Pelaksanaan pekerjaan peserta didik harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya. Guru perlu melakukan mentoring pelaksanaan proses, serta menyediakan rubrik dan instruksi tentang apa yang harus dilakukan untuk setiap konten pembelajaran. Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan peserta didik selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik.

- 5) Penilaian hasil (*assess out the outcome*)

Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian perlu dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik.

- 6) Evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*)

Evaluasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.



Gambar 2.4 Tahapan Pembelajaran PjBL

5. Kurikulum 2013

Salah satu usaha pendidikan yaitu kurikulum yang direncanakan atau dirancang untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Kurikulum menurut Dakir (2010: 3) merupakan program pendidikan bukan program pengajaran, yaitu program yang direncanakan diprogramkan dan direncanakan yang berisi berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar baik yang berasal dari waktu yang lalu, sekarang maupun yang akan datang.

Kurikulum itu dikatakan suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancangkan secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum juga dapat dikatakan sebagai rencana pendidikan yang mempunyai tujuan dalam dunia pendidikan. Kurikulum dapat berganti dengan berjalannya waktu. Kurikulum yang terus dikembangkan tentu merujuk pada hal yang lebih baik lagi dalam bidang pendidikan. Sebagai macam tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentu kurikulum dapat dikatakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran.

Pada saat ini, kurikulum sedang terus dikembangkan khususnya kurikulum 2013. Berbagai macam alasan utama dalam pengembangan kurikulum menurut Kemendikbud (2014: 5) diantaranya: 1) persepsi masyarakat, bahwa (terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif, beban peserta didik terlalu berat, kurang bermuatan karakter); 2) perkembangan pengetahuan dan pedagogi; 3) fenomena negatif yang mengemuka (perkelahian pelajar, narkoba, korupsi, plagiatisme, kecurangan dalam ujian (contek, kerpek), gejolak masyarakat (*social unrest*)).

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang mesti diterapkan dalam kurikulum 2013 menurut Kemendikbud (2014: 17) yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengimplementasikan. Pembelajarannya diharapkan agar peserta didik mampu lebih aktif serta inovator dalam kegiatan belajar.

6. Pengembangan Bahan Ajar LKPD

Pengembangan LKPD yang akan disusun merupakan LKPD dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). LKPD yang disusun disesuaikan dengan pembelajaran pada kurikulum 2013. Peserta didik diikutsertakan dalam pembelajaran berbasis *project* dengan tujuan menghasilkan produk yang kreatif. Pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis *project* ini merupakan pembelajaran yang inovatif berdasarkan kurikulum 2013 yang digunakan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian terkait pengembangan LKPD yang telah dilakukan oleh Desi Ariyati (2017) yang berjudul “Pengembangan LKPD IPA Berbasis *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Ilmiah Kelas IV” diperoleh penilaian dari ahli perangkat pembelajaran, guru dan peserta didik. Penilaian yang dihasilkan dari ahli perangkat pembelajaran meliputi segi materi, bahasa, dan penyajian mendapat skor 93,33 dengan rata-rata 3,73 dan dikatakan sangat baik dalam aspek materi yang digunakan, bahasa serta penyajian dalam perangkat. Skor penilaian dari tanggapan guru terhadap LKPD sebesar 100 dengan rata-rata 4 dapat dikatakan sangat baik, dan skor penilaian yang diperoleh dari tanggapan peserta didik sebesar 89,96 dengan rata-rata 32,38 dapat dikatakan sangat baik. Berdasarkan data tersebut LKPD yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan karena memenuhi kriteria rata-rata kelayakan pengembangan LKPD.

Penelitian yang dilakukan oleh Ricka Tesu Muskanis dan Insih Wilujeng (2017) yang berjudul “Pengembangan perangkat pembelajaran

Project Based Learning untuk membekali *foundational knowledge* dan meningkatkan *scientific literacy*” yaitu hasil penelitian tentang kelayakan perangkat pembelajaran IPA berbasis *project-based learning* yang dihasilkan memperoleh kriteria baik sekali. Keterbekalan *foundational knowledge* khusus digital/ICT *literacy* sebesar 98,29%. Kriteria baik sekali diperoleh untuk peningkatan *scientific literacy* pesertadidik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran IPA berbasis *project-based learning* dengan *score* sebesar 15,37. Hasil uji *independent-sample t test* menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *project-based learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap *scientific literacy* peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Iltar Ilher (2014) yang berjudul “*A study on the efficacy of project-based learning approach on Social Studies Education: Conceptual achievement and academic motivation*” menyatakan bahwa sebuah studi tentang kemanjuran pendekatan pembelajaran berbasis proyek pada Pendidikan Ilmu Sosial: Prestasi Konseptual dan Motivasi Belajar menyatakan kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang berkaitan dengan pencapaian konseptual. Sebuah studi eksperimental dilakukan dalam studi sosial siswa kelas 4 untuk mengembangkan pencapaian konseptual dan motivasi siswa untuk berhasil secara akademis. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas pembelajaran berbasis proyek (PBL) dalam studi sosial. Sebuah desain penelitian kuasi-eksperimental (pra-dan posttest) digunakan dalam penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa PBL meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep-konsep studi sosial dan membantu mereka mencapai perilaku yang ditujukan secara akademis. Perilaku yang

dimaksudkan kelompok eksperimental dalam motivasi akademik pada awal perlakuan eksperimental berubah menjadi perilaku yang dilakukan di akhir. Perlakuan di kelas eksperimen lebih baik dari pada metode yang digunakan pada kelompok kontrol.

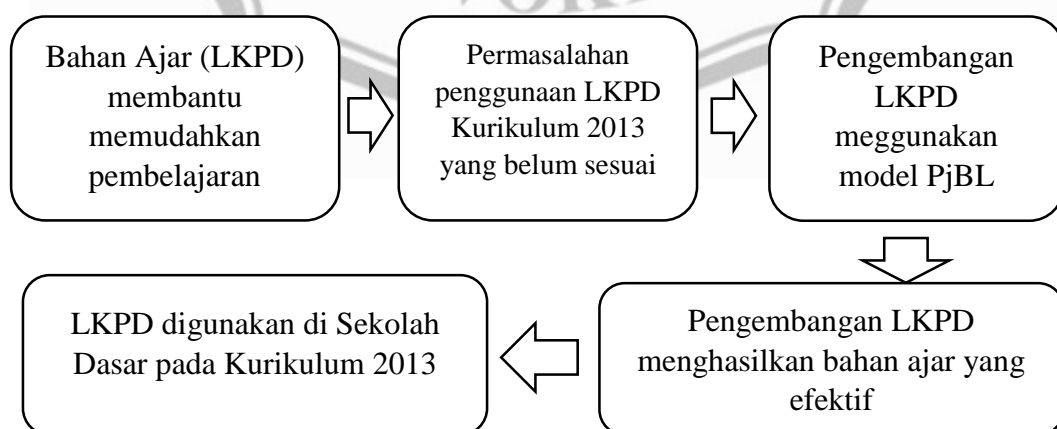
Penelitian yang dilakukan oleh Mary C. English dan Anastasia Kitsantas (2013) yang berjudul “*Supporting Student Self-Regulated Learning in Problem- and Project-Based Learning*” (Mendukung Pembelajaran Mandiri Peserta didik dalam Pembelajaran Berbasis Masalah dan Proyek) mengatakan bahwa penelitian ini menjelaskan fitur lingkungan belajar spesifik dan praktik pengajaran yang telah terbukti mampu mendorong tanggung jawab peserta didik untuk belajar di setiap fase PBL, dengan tujuan memberikan pendidik bimbingan untuk mengembangkan SRL dalam PBL, dan pada akhirnya, motivasi dan kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan keempat penelitian yang relevan tersebut menyatakan bahwa hasil penelitian dalam penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) rata-rata memiliki pengaruh yang positif dalam berbagai perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian di atas memiliki persamaan penelitian yaitu dalam penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) yang diterapkan dalam pengembangan, serta perbedaan dari keempat penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu variabel yang digunakan. Melihat penelitian tersebut meyakinkan penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pengembangan LKPD.

C. Kerangka Pikir

LKPD digunakan untuk membantu memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adanya LKPD dalam pembelajaran akan terbentuknya secara efektif, sehingga dapat menghasilkan aktivitas pembelajaran yang aktif dan efektif dalam upaya peningkatan prestasi peserta didik. Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Rempoah pada kelas IV, guru mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan bahan ajar berupa LKPD yang masih konvensional yaitu tinggal pakai, tinggal beli, dan instan.

Mutu pembelajaran menjadi rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan-bahan ajar yang konvensional tanpa adanya upaya perencanaan kreativitas untuk mengembangkan dan menyusun bahan ajar secara inovatif. Pengembangan LKPD yang akan diinovasikan dengan penggunaan model PjBL dan menggunakan pendekatan saintifik ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar yang efektif dan menarik untuk menunjang prestasi peserta didik pada pelajaran matematika khususnya. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.5 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan pengembangan LKPD materi bangun datar kelas IV menggunakan model PjBL pada kurikulum 2013
2. Penilaian Validasi LKPD oleh ahli terhadap pengembangan LKPD materi bangun datar kelas IV menggunakan model PjBL pada kurikulum 2013
3. Penilaian guru terhadap LKPD materi bangun datar kelas IV menggunakan model PjBL pada kurikulum 2013
4. Penilaian peserta didik terhadap LKPD materi bangun datar kelas IV menggunakan model PjBL pada kurikulum 2013
5. Terdapat pengaruh penggunaan LKPD materi bangun datar kelas IV menggunakan model PjBL pada kurikulum 2013 terhadap prestasi belajar peserta didik