

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DAN  
PEMBAGIAN PECAHAN KELAS V SD NEGERI 36 GUNUNG SARIK  
PADANG**

**Oleh:**

**RIRI ANDRIANI  
NPM. 1810013411048**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN  
PECAHAN KELAS V SD NEGERI 36 GUNUNG SARIK PADANG**

**Disusun oleh:**

**Riri Andriani  
NPM. 1810013411048**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Juli 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

## EXECUTIVE SUMMARY

Riri Andriani. 2022. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.**

Pada proses belajar mengajar matematika banyak peserta didik yang kurang mampu memahami materi pelajaran, karena adanya keterbatasan komunikasi, media, sumber belajar, alat peraga, dan LKPD yang belum memadai disekolah tersebut. LKPD yang digunakan belum mengarah pada konsep-konsep masalah yang dikerjakan oleh peserta didik. LKPD tersebut kurang menarik minat peserta didik atau LKPD yang kurang berwarna, warna hanya ada pada cover saja, sehingga menimbulkan peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran. Maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang”.

Pembelajaran merupakan proses pengaturan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil proses belajar yang maksimal. (Pane, 2017:337). Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Peserta didik yang aktif dalam mengikuti proses belajar maka akan menciptakan proses belajar yang efektif. Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik, dan dapat mengembangkan kemampuan baru supaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Susanto, 2013:186).

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Trianto (2014:233), model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran). Namun karena keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya maka dalam penelitian ini dikembangkan hingga tahap *develop* atau dapat disingkat dengan 3D. Tahapan yang pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan penetapan pembelajaran dengan cara menganalisis kurikulum yang sedang berlaku, kurikulum yang sedang diberlakukan pada SDN 36 Gunung Sarik Padang adalah kurikulum 2013 revisi 2018 pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian pecahan KD. 3.2 dan 4.2. Tahapan yang kedua yaitu perancangan (*design*), pada tahap ini dirancang LKPD berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika kelas V SDN 36 Gunung sarik padang, LKPD berbasis *Problem Based Learning* dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dengan menggunakan tulisan *Josefin Sans Regular*, ukuran tulisan LKPD menggunakan font 16, untuk background menggunakan gambar yang menarik minat peserta didik dan dilengkapi dengan aspek *Problem Based Learning*, dan juga memiliki langkah kerja yang akan membimbing peserta didik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, Penggunaan penulisan jelas dan dapat dilihat serta dibaca oleh

peserta didik, lalu pemakaian warna dasar latar belakang disesuaikan. Tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*), meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas, Validasi pada LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika kelas V SDN 36 Gunung Sarik Padang divalidasi oleh 3 orang pakar ahli dari Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli tampilan. Praktikalitas pada LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika kelas V SDN 36 Gunung Sarik Padang dipraktikalitas oleh pendidik dan peserta didik. Efektifitas LKPD dilakukan dengan melihat *pretest* dan *posttest* peserta didik. *Pretest* digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pengetahuan awal peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran sedangkan *posttest* digunakan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning*.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pecahan diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 95,8% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 97,65% dengan kriteria sangat praktis, dan untuk efektifitas *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata keseluruhan 0,73 dengan kriteria tinggi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pecahan ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran dikelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang.

---

Kata kunci : LKPD, Pembelajaran Matematika, *Problem Based Learning*

## EXECUTIVE SUMMARY

Riri Andriani. 2022. "Development of Student Worksheets (LKPD) Based on Problem Based Learning on Multiplication and Fraction Division Material for Class V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Advisor : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.**

In the teaching and learning process of mathematics, many students are unable to understand the subject matter, due to the limitations of communication, media, learning resources, teaching aids, and inadequate worksheets at the school. LKPD used has not led to the concepts of the problem worked on by students. The LKPD does not attract the interest of students or the LKPD is less colorful, the color is only on the cover, causing students to be inactive in the learning process. Then a research was conducted with the title "Development of Student Worksheets (LKPD) Based on Problem Based Learning on Multiplication and Fraction Division Materials for Class V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang".

Learning is a regulatory process given by educators to students to get maximum results of the learning process. (Pane, 2017:337). Learning can be interpreted as a process of interaction between educators and students in the classroom. Students who are active in participating in the learning process will create an effective learning process. Mathematics learning is a teaching and learning process that contains two types of activities that are inseparable. Mathematics learning is a teaching and learning process built by educators to increase students' thinking creativity which is able to grow students' thinking skills, and can develop new abilities in order to improve good mastery of mathematical material (Susanto, 2013: 186).

This research was designed using the Research and Development (R&D) method. This research is a research and development with a 4D model developed by Thiagarajan. According to Trianto (2014: 233), the 4D model consists of 4 stages, namely: define (definition stage), design (design stage), develop (development stage), and disseminate (dissemination stage). However, due to limited ability, time and cost, this research was developed to the develop stage or can be shortened to 3D. The first stage is the definition stage, at this stage the learning determination is carried out by analyzing the current curriculum, the curriculum currently being implemented at SDN 36 Gunung Sarik Padang is the 2013 revised 2018 curriculum in Mathematics subject matter of multiplication and division of KD fractions. 3.2 and 4.2. The second stage is the design. At this stage, Problem Based Learning-based worksheets are designed in class V mathematics learning at SDN 36 Gunung sarik padang, Problem Based Learning-based worksheets are made using the Canva application using Josefin Sans Regular writing, the size of the LKPD writing uses fonts. 16, for the background use images that attract students' interest and are equipped with Problem Based Learning aspects, and also have work steps that will guide students according to the characteristics of elementary school students, The use of writing is clear and can be seen and read by students, then the use of the base color of the background is adjusted. The third stage, namely development, includes validity, practicality, and effectiveness. Validation on LKPD based on Problem Based Learning in class V mathematics learning at SDN 36 Gunung Sarik Padang was validated by 3 experts from the lecturers of the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University who consists of material experts, linguists, and display experts. The practicality of LKPD based on Problem Based Learning in class V

mathematics learning at SDN 36 Gunung Sarik Padang is practiced by educators and students. The effectiveness of LKPD is done by looking at the students' pretest and posttest. The pretest is used to obtain data on the learning outcomes of students' prior knowledge before starting learning activities, while the posttest is used to obtain student learning outcomes after using Problem Based Learning-based worksheets.

Based on the results of the research on the development of the monopoly game media for learning mathematics with multiplication and division of fractions, the average validity was 95.8% with very valid criteria, while for practicality by teachers and students, an overall average of 97.65% was obtained with very practical criteria. , and for the effectiveness of the pretest and posttest obtained an overall average of 0.73 with high criteria.

From the results of this study, it can be concluded that the LKPD based on Problem Based Learning mathematics learning material for multiplication and division of fractions is very valid, very practical, and effectively used in learning mathematics, so that it can be used as one of the teaching materials in learning in class V SD Negeri 36 Gunung Sarik padang.

---

Keywords: LKPD, Mathematics Learning, Problem Based Learning

## DAFTAR PUSTAKA

- Mahendra, R.G. 2016. Pengembangan Model Examples Non Examples dengan Make A Match Dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobongan Tahun Pelajaran 2015/2016 (Doctorol dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran Terpadu, konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Ratna, Kasni, Yuniendel; Zulvia, Trinova; Vonny, W. M. T. A. (2022). *Analisis Strategi Lightening the Learning Climate pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(11), 82-83.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132

- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang. Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.