E-ISSN: 3025-0994
Halaman 280-291
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026

Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Barenglor

Marhamatus Sa'adah[1], Nela Rofisian[2], Putri Zudhah Ferryka[3]
[1,2,3] Universitas Widya Dharma Klaten
e-mail: marhamatussadah06@gmail.com[1], nelarofisian491@gmail.com[2], zudhah_putri@yahoo.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku" guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Barenglor. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 93%, dan ahli praktisi sebesar 96%, sehingga dinyatakan layak tanpa revisi. Uji efektivitas melalui analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,77 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,53 dengan kategori sedang. Selain itu, hasil angket menunjukkan respons siswa yang positif terhadap penggunaan LKPD, serta instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,895. Temuan ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis PBL mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi lain sesuai kebutuhan pembelajaran.

Kata kunci: *ADDIE, Hasil Belajar, LKPD, Minat Belajar, Problem Based Learning*

Abstract

This study aims to develop a *Problem Based Learning* (PBL)-based Student Worksheet (LKPD) for the IPAS subject on the topic "My Region, My Pride" in order to improve elementary students' learning interest and learning outcomes. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Negeri 1 Barenglor. The research instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, and pretest and posttest assessments to measure learning improvement. The validation results indicated that the developed worksheet achieved a very high level of feasibility, with material experts scoring 90%, media experts 93%, and practitioner experts 96%, indicating that the product is feasible without revision. The effectiveness test using N-Gain analysis showed that the experimental class obtained a score of 0.77, categorized as high, while the control class achieved a score of 0.53, categorized as moderate. Furthermore, the questionnaire results revealed positive student responses toward the use of the worksheet, and the instrument was proven reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.895. These findings indicate that the PBL-based worksheet is capable of enhancing

students' active participation, fostering critical thinking skills, and significantly improving learning outcomes. Therefore, the developed worksheet is feasible and effective for use in elementary IPAS learning and has the potential to be further developed for other learning materials based on instructional needs.

Keywords : *ADDIE, Learning Outcomes, Learning Interest, LKPD, Problem Based Learning*

LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi fondasi krusial bagi pengembangan sumber daya manusia di Indonesia. Proses ini membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik untuk menciptakan individu berkualitas. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi strategi utama dalam membangun sumber daya manusia unggul. Mutu pendidikan yang optimal muncul ketika proses pembelajaran berjalan efektif sekaligus efisien. Di ranah pendidikan formal Indonesia, jenjang pendidikan tersusun rapi dari tingkat dasar, menengah, hingga tinggi. Sekolah dasar (SD) berfungsi sebagai landasan primer untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Prestasi pendidikan di SD menentukan kualitas pembelajaran pada tingkatan selanjutnya. Guna mewujudkan hal itu, pendidikan diharapkan melahirkan generasi unggul melalui pewarisan nilai-nilai luhur, yakni memajukan bangsa Indonesia agar mampu bersaing secara global (Rahman dkk., 2021).

Aspek kurikulum memainkan peran berpengaruh besar terhadap capaian pendidikan nasional. Kurikulum sebagai elemen kunci dalam kerangka pendidikan memiliki posisi strategis (Prasetyo & Hamami, 2020). Kurikulum yang disusun secara matang diantisipasi dapat mengoptimalkan prestasi belajar siswa lewat penyusunan materi yang terstruktur, pendekatan pengajaran yang tepat, serta pengalaman pembelajaran yang substansial (Huda dkk., 2025). Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar seiringi upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membawa transformasi signifikan pada proses mengajar. Transformasi utama mencakup penggabungan dua mata pelajaran, yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Zakarina dkk., 2024). Penggabungan ini dimaksudkan supaya siswa menangkap gambaran lingkungan secara utuh lewat hubungan antara unsur alam dan sosial dalam rutinitas harian. Lebih lanjut, pengajaran IPAS memperkuat pendidikan multikultural beserta pemahaman budaya, sejarah, serta dinamika sosial, termasuk warisan budaya sebagai elemen identitas dan kekayaan nasional Indonesia.

IPAS sebagai mata pelajaran kunci selaras dengan prinsip tersebut dalam memupuk berpikir kritis serta keterampilan abad 21. Siswa memerlukan keterlibatan aktif agar pengajaran bergeser dari dominasi guru menjadi pusat pada siswa melalui aktivitas bertanya, diskusi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Realitasnya, pengajaran IPAS masih condong ke pendekatan teacher centered, sehingga partisipasi siswa belum maksimal. Karenanya, strategi pengajaran yang pas disertai alat bantu menarik menjadi kebutuhan untuk meraih sasaran pembelajaran.

Kurikulum Merdeka menekankan pemanfaatan beragam alat bantu ajar yang disesuaikan dengan ciri siswa guna mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Alat bantu itu mencakup modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kisi-kisi soal, instrumen penilaian, serta soal evaluasi. Di antara bahan ajar yang potensial untuk dioptimalkan pada pengajaran IPAS adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD berfungsi sebagai alat bantu yang memperlancar proses belajar mengajar, memicu interaksi efektif antara siswa dan guru, serta meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar. Pentingnya LKPD terletak pada perannya sebagai petunjuk bertahap bagi siswa dalam menguasai konten pelajaran. Untuk hasil maksimal, LKPD sebaiknya digabungkan dengan pendekatan pembelajaran yang merangsang aktivitas dan berpikir kritis, seperti *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) melibatkan serangkaian aktivitas pengajaran yang memungkinkan siswa menangkap materi secara mendalam, membangkitkan rasa penasaran,

melatih kolaborasi, serta mendorong partisipasi aktif dalam mengatasi masalah dan mengasah kemampuan berpikir tinggi (Indrapangastuti, 2023; Rahmawati dkk., 2024). LKPD yang dibangun atas PBL diharapkan membuat pengajaran lebih menyenangkan serta memudahkan siswa mengemukakan gagasan dan menyampaikan solusi atas isu yang disajikan (Rahmawati dkk., 2024). LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menjadi inovasi dalam Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran berbasis proyek autentik untuk memupuk kemampuan siswa secara menyeluruh. Pendekatan PBL memotivasi siswa lebih aktif karena mengharuskan mereka menyelesaikan masalah dengan mengumpul serta menganalisis data terlebih dahulu, sehingga proses pemecahan masalah dan penetapan solusi menjadi lebih lancar (Widayanti dkk., 2024). Penerapannya juga terbukti memperkaya penguasaan materi dan mengangkat prestasi belajar siswa.

Hasil belajar pada dasarnya mencerminkan perubahan perilaku di ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pasca-proses pembelajaran (Yandi dkk., 2023). Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) cocok diterapkan pada pengajaran IPAS, terutama materi “Daerahku Kebanggaanku”, guna membimbing siswa mengonsepkan ide melalui isu autentik terkait lingkungan dan budaya lokal. Pendekatan ini merangsang keterlibatan, berpikir kritis, serta kemampuan mengatasi masalah, sambil menanamkan kecintaan pada daerah dan penghormatan terhadap kekayaan budaya. Pengajaran materi itu masih minim variasi karena guru lebih sering mengandalkan ceramah, sehingga siswa kurang berpartisipasi secara aktif. Kreativitas guru dalam memilih alat bantu ajar diperlukan untuk mengoptimalkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Media pengajaran yang beragam mampu mengangkat hasil belajar, yang intinya adalah transformasi perilaku siswa menjadi lebih positif setelah menjalani pembelajaran (Ferryka dkk., 2024).

Wawancara pada 24 September 2025 dengan wali kelas V SD Negeri 1 Barenglor mengungkap bahwa guru belum maksimal menyusun LKPD sendiri untuk IPAS akibat keterbatasan waktu, sehingga LKPD yang dipakai kurang menarik dan beragam. Dampaknya, minat belajar siswa rendah, khususnya pada materi “seperti apakah budaya daerahku”. Inovasi pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan isu kontekstual, aktivitas seru, serta dorongan partisipasi dan pemecahan masalah sehingga menjadi solusi untuk meninggikan minat dan hasil belajar.

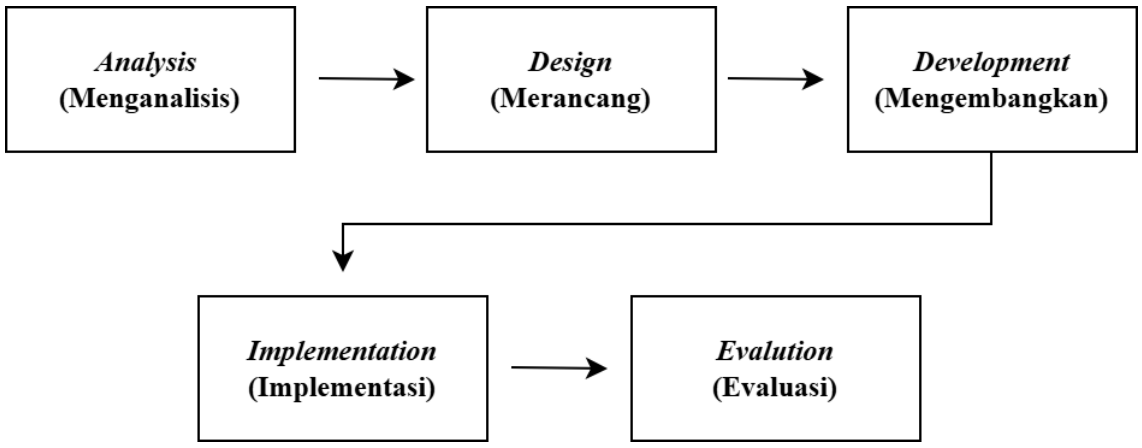
Pengajaran masih dikuasai metode ceramah, membuat siswa pasif tanpa keterlibatan penuh. Pendekatan berpusat siswa esensial, dengan ruang bertanya, diskusi, dan menyuarakan gagasan. Materi harus disajikan secara relevan dengan kemampuan siswa, didukung alat bantu menarik seperti LKPD dan media pembelajaran, agar menampung keragaman gaya belajar serta memotivasi pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang masih teacher centered memicu minimnya keterlibatan dan prestasi belajar siswa. Observasi mengindikasikan siswa cenderung pasif, ragu-ragu, serta kesulitan menghubungkan pelajaran dengan realitas harian. Faktor penyebabnya adalah bahan ajar monoton dan kurangnya peran siswa dalam mengatasi masalah, sehingga pengembangan LKPD berbasis PBL diperlukan guna mengangkat keaktifan dan hasil belajar.

Penerapan model *Problem Based Learning* pada IPAS sebagai langkah penguatan prestasi belajar menitikberatkan partisipasi siswa lewat penanganan isu autentik. Selain memfasilitasi penguasaan konsep, model ini melatih berpikir kritis, kolaborasi, serta kemandirian dalam pemecahan masalah, dengan harapan prestasi belajar melonjak secara signifikan. Latar belakang di atas mendasari penelitian ini yang menguji peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Barenglor melalui pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning*.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D), yakni pendekatan sistematis di ranah akademik maupun industri untuk menciptakan inovasi produk, sistem, atau model baru yang dapat diaplikasikan (Rahayu, 2025; Syaifullah, 2025). Peneliti mengembangkan LKPD berbasis PBL guna mengoptimalkan hasil belajar siswa, sehingga capaian nilai mereka meningkat secara signifikan. Model pengembangan ADDIE merupakan

akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Berikut tahap-tahap dalam model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analysis* (menganalisis)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan peserta didik didalam kelas ketika mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Hasil yang diperoleh dari proses observasi yang telah peneliti lakukan, dengan pendidik mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Barenglor kepada Bapak Arif Rahman, S.Pd. Diperoleh hasil analisis bahwa:

a. Peserta didik cukup aktif dalam proses tanya jawab yang dilakukan pendidik.
b. Sebelum memulai pembelajarannya pendidik juga melakukan ice breaking untuk menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
c. Masih banyak peserta didik yang belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya ketika penyelesaian masalah yang diberikan pendidik.
d. Peserta didik masih kebingungan menyelesaikan soal cerita yang terlalu panjang.
e. Peserta didik merasa bosan, ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga minat belajar peserta didik berkurang.
f. Namun pendidik sudah berupaya dengan membaginya kedalam kelompok- kelompok kecil.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan guna menyederhanakan penguasaan materi “Daerahku Kebanggaanku” bagi siswa selama pembelajaran, sehingga mengembangkan alat bantu berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning*. Setelah menentukan alat bantu yang akan dibuat, peneliti melanjutkan ke tahapan desain.

2. *Design* (merancang)

Pada tahap ini, peneliti merancang desain pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk materi "Daerahku Kebanggaanku" IPAS. Berikut langkah-langkah pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* IPAS yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

a. Rancangan LKPD

Rancangan LKPD mencakup seluruh komponen LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk IPAS. LKPD mengadopsi Kurikulum Merdeka serta dilengkapi petunjuk lengkap bagi siswa dan guru dalam penggunaannya. LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS terbagi menjadi 5 bagian utama, yaitu halaman cover, pendahuluan, panduan aktivitas, penyajian masalah, dan penutup. Pendahuluan mencakup kata pengantar, peta konsep, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan LKPD, serta daftar isi. Panduan aktivitas berisi sintaks model pembelajaran PBL. Penyajian masalah meliputi Bab 7 “Seperti Apakah Daerah Sekitarku” pada Topik A “Daerahku Kebanggaanku”.

Penyajian masalah mengandung alur pembelajaran PBL dengan 5 tahapan: orientasi siswa terhadap masalah, organisasi siswa pada masalah, bimbingan penyelidikan kelompok, pengembangan serta penyajian hasil, dan evaluasi. Bagian penutup terdiri dari daftar pustaka serta biodata penulis.

b. Membuat Modul Ajar

Modul ajar yang digunakan untuk membuat LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS sudah disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Bagian pertama yang ada di dalam modul ajar berupa identitas penulis. Identitas ini berisi nama penulis, nama sekolah dasar, semester, tahun pelajaran, dan alokasi waktu pembelajaran. Identitas ini digunakan untuk mempermudah mengetahui identitas dari penulis modul ajar.

Tahap selanjutnya, peneliti mencari capaian pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipakai. Capaian pembelajaran peneliti dapatkan dari buku pegangan pendidik. Tujuan pembelajaran diperoleh dari capaian pembelajaran, pada penyusunan tujuan pembelajaran peneliti menyesuaikan ABCD (Audience. Behavior, Condition, Degree) tujuan pembelajaran.

c. Mendesain Cover LKPD

Desain cover LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS dibuat memakai aplikasi Canva. Aplikasi Canva mempermudah pembuatan desain LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS. LKPD berukuran A5 (14,8 x 21) dengan nuansa berwarna. Beragam fitur Canva sangat mendukung proses desain LKPD ini. Fitur Canva yang dimanfaatkan meliputi desain, elemen, teks, merek, unggahan, gambar, proyek, dan aplikasi. Fitur desain menyediakan template siap pakai di Canva, meski template tersebut terikat hak cipta; lebih disarankan membuat template orisinal. Elemen Canva memfasilitasi pencarian gambar untuk disusun menjadi desain.

Teks memungkinkan penambahan tulisan pada desain, dengan ragam font yang mempercantik tampilan. Merek memberikan label nama pada karya, sehingga template tersimpan rapi di satu lokasi. Unggahan memudahkan impor gambar dari galeri laptop atau ponsel. Gambar berfungsi untuk coretan atau tanda tangan, dengan pilihan bentuk pena dari ukuran kecil hingga besar. Proyek memungkinkan akses atau penambahan proyek sebelumnya. Aplikasi di bagian bawah membuka integrasi seperti pembuat ilustrasi berbasis AI serta berbagai aplikasi lain di Canva.

d. Menyusun LKPD

Pembuatan LKPD diawali penyusunan cover, kemudian peneliti menyusun konten utamanya. LKPD menitikberatkan pemecahan masalah melalui model pembelajaran PBL. Isu yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan tantangan harian mereka. Bab 7 pada semester genap menyajikan masalah yang wajib diselesaikan siswa melalui tahapan PBL. PBL mencakup lima tahap pembelajaran. Setiap tahap dalam LKPD menyesuaikan urutan itu sebagai panduan alur yang harus diikuti siswa untuk mengatasi masalah. Proses pembelajaran pun menjadi lebih menarik.



Gambar 1. Cover LKPD PBL

Cover LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini dibuat dengan tampilan gambar yang menarik dan berwarna. Desain gambar ini memiliki latar belakang yang dihiasi dengan ilustrasi keberagaman budaya Indonesia, seperti tokoh berpakaian adat, alat musik tradisional, serta bangunan khas daerah yang mencerminkan kekayaan budaya Nusantara. Cover yang menarik maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi budaya daerah, sehingga peserta didik dapat lebih mengenal dan mencintai keberagaman budaya di Indonesia.

3. *Development* (Mengembangkan)

a. Validasi LKPD

Tahap *Development*, peneliti melakukan validasi produk untuk mengetahui kelayakan LKPD yang telah dikembangkan. Ahli validasi yang digunakan ada 3 yaitu ahli materi Ibu Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd, ahli media Ibu Isna Rahmawati, S.Th.i., M.Pd. ahli praktisi Bapak Arif Rahman, S.Pd. dan lembar validasi memiliki 20 pertanyaan. Pertanyaan yang ada di dalam angket sudah disesuaikan dengan indikator kisi-kisi yang telah peneliti buat.

1) Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi.

No Pertanyaan	F	P (%)	No Pertanyaan	F	P (%)
Pertanyaan 1	2	100%	Pertanyaan 11	5	100%
Pertanyaan 2	4	100%	Pertanyaan 12	5	100%
Pertanyaan 3	4	100%	Pertanyaan 13	5	100%
Pertanyaan 4	4	100%	Pertanyaan 14	5	100%
Pertanyaan 5	5	100%	Pertanyaan 15	5	100%
Pertanyaan 6	5	100%	Pertanyaan 16	4	100%
Pertanyaan 7	5	100%	Pertanyaan 17	5	100%
Pertanyaan 8	4	100%	Pertanyaan 18	5	100%
Pertanyaan 9	4	100%	Pertanyaan 19	5	100%
Pertanyaan 10	4	100%	Pertanyaan 20	5	100%

Data pada tabel di atas, merupakan perolehan dari angket validasi ahli media dan materi pertama. Memperoleh skor total F 90, dari skore total tersebut akan dihitung untuk

memperoleh berapa persen kelayakan produk yang telah dibuat. Berikut perhitungan dari tabel di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$$
$$P = \frac{90}{100} X\ 100\%$$
$$P = 90\%$$

Perolehan nilai 2 berjumlah 1, nilai 4 berjumlah 7 dan nilai 5 berjumlah 12. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai total adalah 90 dengan rata-rata nilai 90% dapat dinyatakan "sangat layak/ tidak perlu revisi".

2) Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media.

No Pertanyaan	F	P (%)	No Pertanyaan	F	P (%)
Pertanyaan 1	4	100%	Pertanyaan 11	5	100%
Pertanyaan 2	5	100%	Pertanyaan 12	5	100%
Pertanyaan 3	5	100%	Pertanyaan 13	4	100%
Pertanyaan 4	4	100%	Pertanyaan 14	5	100%
Pertanyaan 5	5	100%	Pertanyaan 15	5	100%
Pertanyaan 6	5	100%	Pertanyaan 16	4	100%
Pertanyaan 7	5	100%	Pertanyaan 17	5	100%
Pertanyaan 8	4	100%	Pertanyaan 18	5	100%
Pertanyaan 9	5	100%	Pertanyaan 19	4	100%
Pertanyaan 10	4	100%	Pertanyaan 20	5	100%

Data pada tabel di atas, merupakan perolehan dari angket validasi ahli media. Memperoleh skor total F 93, dari skore total tersebut akan dihitung untuk memperoleh berapa persen kelayakan produk yang telah dibuat. Berikut perhitungan dari tabel di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$$
$$P = \frac{93}{100} X\ 100\%$$
$$P = 93\%$$

Perolehan nilai 4 berjumlah 7 dan nilai 5 berjumlah 13. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai total adalah 93 dengan rata-rata nilai 93% dapat dinyatakan "sangat layak/ tidak perlu revisi".

3) Ahli Praktisi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi.

No Pertanyaan	F	P (%)	No Pertanyaan	F	P (%)
Pertanyaan 1	5	100%	Pertanyaan 11	5	100%
Pertanyaan 2	5	100%	Pertanyaan 12	5	100%
Pertanyaan 3	4	100%	Pertanyaan 13	5	100%
Pertanyaan 4	5	100%	Pertanyaan 14	5	100%
Pertanyaan 5	4	100%	Pertanyaan 15	5	100%
Pertanyaan 6	5	100%	Pertanyaan 16	4	100%
Pertanyaan 7	5	100%	Pertanyaan 17	5	100%

Pertanyaan 8	5	100%	Pertanyaan 18	5	100%
Pertanyaan 9	5	100%	Pertanyaan 19	5	100%
Pertanyaan 10	4	100%	Pertanyaan 20	5	100%

Data pada tabel di atas, merupakan perolehan dari angket validasi ahli media dan materi pertama. Memperoleh skor total F 96, dari skor total tersebut akan dihitung untuk memperoleh berapa persen kelayakan produk yang telah dibuat. Berikut perhitungan dari tabel di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$$
$$P = \frac{96}{100} X\ 100\%$$
$$P = 96\%$$

Perolehan nilai 4 berjumlah 4 dan nilai 5 berjumlah 16. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai total adalah 96 dengan rata-rata nilai 96% dapat dinyatakan "sangat layak/ tidak perlu revisi". Disimpulkan dari hasil perhitungan ahli materi 90%, ahli media 93%, dan ahli praktisi 96% maka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS dengan kategori sangat layak/tidak revisi. Dengan demikian LKPD yang telah peneliti kembangkan dapat diterapkan ke lapangan. Saran dan komentar akan sangat berguna untuk memperbaiki LKPD menjadi semakin layak untuk diterapkan.

b. Revisi LKPD

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS telah diuji coba di lapangan bersama siswa serta divalidasi oleh ahli materi dan media atas produk tersebut. Perbaikan dilaksanakan berdasarkan masukan serta kritik dari para validator. Revisi yang dihasilkan mencakup: Penyempurnaan Susunan Kalimat Pertanyaan.

Sintaks pertanyaan pada LKPD diuraikan secara lebih detail sesuai konteks kata-kata terkait. Maksudnya memperlancar pemahaman dan pembacaan isi soal bagi siswa. Gambar pendukung pada setiap materi turut memperjelas uraian yang disajikan. Penyajian berbeda dari LKPD sebelumnya mengurangi kebosanan siswa. Kemudahan menangkap kata-kata dalam pertanyaan memperkuat proses belajar, sehingga materi serta masalah lebih gampang dicerna. Akibatnya, kesalahan pengerjaan soal pun dapat ditekan seminimal mungkin.



(a) (b)

Gambar 2. Kalimat Pertanyaan (a) Sebelum dan (B) Sesudah Direvisi

4. *Implementation* (Implementasi)

Uji N-gain diterapkan peneliti guna mengukur kemajuan skor di kelas sampel penelitian. Uji ini membandingkan rata-rata skor pretest sebagai data awal dengan posttest sebagai data akhir untuk menguji tingkat peningkatan. Hasil uji disandingkan dengan kriteria: N-gain hitung ≤ 0,3 menandakan peningkatan rendah; 0,3 < N-gain hitung < 0,7 menunjukkan peningkatan sedang; serta N-gain hitung ≥ 0,7 menyimpulkan peningkatan tinggi. Perhitungan pada kelas kontrol tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol.

	Descriptive Statistics			
	Minimal	**Maksimal**	**Rata-rata**	**Std devition**
N-Gain Score	.18	.74	5294	.17363
N-Gain Persen	17,65	74,05	52,9403	17,36302

Berdasarkan hasil uji N-Gain score kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah 52,9403 atau 53% termasuk dalam kategori kurang efektif dengan nilai minimal 17,65% dan nilai maksimal 74,05%.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperiment.

	Descriptive Statistics			
	Minimal	**Maksimal**	**Rata-rata**	**Std devition**
N-Gain Score	.67	1,00	.7742	.07962
N-Gain Persen	66.67	100,00	77.4176	7.96177

Skor N-Gain pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 80,7189 atau 80,8%, masuk kategori efektif dengan rentang minimal 80,8% hingga maksimal 100%. Analisis mengindikasikan N-gain kelas eksperimen sebesar 0,77, di mana 0,77 > 0,7 sehingga termasuk peningkatan tinggi. Kelas kontrol memperoleh N-gain 0,53, yakni 0,53 < 0,7 sehingga diklasifikasikan sebagai peningkatan sedang. Dengan demikian, model pembelajaran di kelas eksperimen terbukti lebih efektif ketimbang kelas kontrol, sebagaimana dibuktikan oleh N-gain 0,77 pada kelas eksperimen berbanding 0,53 pada kelas kontrol.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan LKPD. Angket respon peserta didik diberikan setelah LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS selesai dilaksanakan pertanyaan yang digunakan berjumlah 20 pertanyaan, dengan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas V dengan jumlah 22 orang. Berikut data dari respon peserta didik:

Tabel 6. Hasil Uji Reabilitas.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	***N Of Items***
.895	20

Tabel di atas dibaca dengan ketentuan: instrumen kuesioner reliabel jika nilai Cronbach alpha > 0,6, sedangkan tidak reliabel jika < 0,6. Angket respons siswa yang diberikan kepada siswa sehingga reliabel, sebab nilai Cronbach alpha > 0,6 (0,895 > 0,6). Pasca-penerapan angket respons siswa, peneliti melanjutkan ke tes.

Pembahasan

Karakteristik LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) IPAS

LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dibuat menonjolkan ciri khas dibandingkan LKPD konvensional, yakni kemampuannya merangsang partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. LKPD ini menampilkan masalah kontekstual yang autentik serta relevan dengan rutinitas siswa, terutama mengenai kekayaan budaya Indonesia. Pendekatan penyajian tersebut menghubungkan konten pelajaran dengan realitas sehari-hari, mendorong siswa secara proaktif menggali solusi.

Masalah disajikan secara menarik lewat gambar sebagai pemicu pembelajaran. Gambar tersebut bukan sekadar hiasan, melainkan alat untuk memotivasi pengamatan, pertanyaan, dan eksplorasi siswa. Soal terbuka pun memberikan ruang luas bagi siswa mengungkapkan pandangan. Pandangan Sumilat (2022) mendukung hal ini, bahwa teknologi pembelajaran seperti media interaktif merangsang seluruh indera siswa, sehingga optimalisasi pemahaman pesan pelajaran dan peningkatan prestasi belajar tercapai.

LKPD disusun mengikuti urutan tahapan *Problem Based Learning*, sehingga aktivitas pembelajaran memandu siswa menyelesaikan masalah secara terstruktur. Pendekatan ini diantisipasi memperkuat keterlibatan siswa, sebagaimana Farich dkk. (2023) jelaskan bahwa antusiasme siswa terlihat dari perilaku dan rasa semangat selama pembelajaran, yang akhirnya memengaruhi prestasi belajar.

LKPD dilengkapi media video yang diakses via QR Code. QR Code dimaksudkan membangkitkan minat belajar serta mengatasi kebosanan siswa. Selain itu, QR Code menyederhanakan akses informasi tanpa input tautan manual, sesuai pernyataan Astuti (2021) bahwa QR Code memudahkan pengambilan data daring. Pemanfaatan QR Code dalam pengajaran turut meningkatkan partisipasi siswa dan penguasaan materi, seperti diuraikan A'yun & Murtini (2025). Karakteristik LKPD berbasis PBL ini diharapkan menghasilkan pengajaran interaktif, menyenangkan, dan substansial guna mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Kelayakan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) IPAS

Tingkat kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS tercermin dari skor lembar persetujuan yang diisi ahli media LKPD serta materi. Validasi ahli materi mencapai 90%, ahli media 93%, dan ahli praktisi 96%, sehingga LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) masuk kategori sangat layak tanpa revisi. Produk pengembangan peneliti pun siap diterapkan pada siswa SD Negeri 1 Barenglor.

Validasi materi, media, dan praktisi dinilai valid serta layak karena memenuhi indikator kualitas LKPD, media, pemanfaatan, dan ilustrasi. Validasi praktisi memenuhi aspek materi serta media. LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS ini dapat dimanfaatkan siswa kelas V, khususnya untuk materi Daerahku Kebanggaanku.

Efektivitas LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL)

Efektivitas LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam mengangkat hasil belajar siswa terlihat dari angket respons serta prestasi belajar. Angket dengan 20 pertanyaan lolos uji validitas dan reliabilitas karena nilai Cronbach alpha > 0,6 (0,895 > 0,6). Respons siswa yang positif secara langsung menegaskan kelayakan praktis LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) IPAS. Minat belajar siswa terungkap dari tes pasca-penerapan produk di kelas eksperimen (N-Gain = 0,80) dan kelas kontrol (N-Gain = 0,53). Perbandingan nilai itu membuktikan keefektifan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Barenglor.

SIMPULAN

Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi "Daerahku Kebanggaanku" kelas V berhasil dilakukan melalui tahapan ADDIE. Produk dirancang dengan masalah kontekstual, didukung media menarik seperti QR Code, dan selaras dengan langkah PBL sehingga mampu meningkatkan keaktifan, minat, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak dari ahli materi, media, dan praktisi. Uji efektivitas juga membuktikan peningkatan hasil belajar dengan N-Gain tinggi pada kelas

eksperimen. Respon siswa positif dan instrumen reliabel, sehingga LKPD dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta disarankan untuk dikembangkan lebih luas, disesuaikan dengan materi lain, dan dimanfaatkan secara optimal oleh pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

Adha, D., & Bahri, S. (2024). Pengaruh model problem-based learning (PBL) terhadap hasil belajar biologi siswa sekolah menengah atas.

Aisyah, F. N., & Gumala, Y. (2025). Implementasi model problem-based learning (PBL) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar: Literature review. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research, 4*(1), 1–14.

A'yun, S. I., & Murtini, I. (2025). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis QR Code terintegrasi model pembelajaran PBL pada siswa SMP. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan, 5*(3), 618–627.

Farich, L. N., Nurcahyo, I. A., & Primiani, C. N. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* materi inovasi teknologi biologi kelas XA SMAN 6 Madiun tahun pelajaran 2022/2023. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi, 10*(2), 133–140.

Febiwanty, J., & Mustika, D. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa terhadap pembelajaran IPA pada anak kelas V di SD Negeri 1 Bukit Batu. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 1*(1), 18–25.

Ferryka, P. Z., Suwartini, S., Rofisian, N., & Rahmawati, I. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran discovery learning pada siswa SD. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 16*(1), 61–76.

Gusyanti, C. (2021). *Analisis lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar siswa* (Doctoral dissertation, UMN Al-Washliyah).

Huda, A. M., Utami, A. R. P., Putri, D. M. E., Setiawati, M., & Utama, H. B. (2025). Optimalisasi pengelolaan kurikulum sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan, 2*(1), 267–273.

Indrapangastuti, D. (2023). *Berpikir kritis melalui Problem Based Learning (teori dan implementasi).* CV Pajang Putra Wijaya.

Lestari, R. N., & Syihabuddin, M. (2025). Analisis strategi promosi digital produk OEM tisu di PT Infinity Blessing Indonesia. *Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Manajemen Bisnis, 5*(1), 41–54.

Lusia, A. W. P., Purnomo, P., & Kusumo, G. (2023). Pengembangan LKPD materi manfaat energi menggunakan model *Problem Based Learning* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis bagi siswa kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8*(2), 3129–3139.

Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan, 4*(1), 84–91.

Pramartha, I. N. B., & Parwati, N. P. Y. (2025). Analisis penerapan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah materi kelas XI proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Prasetyo, A. R., & Hamami, T. (2020). Prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum. *Palapa, 8*(1), 42–55.

Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid, F. (2021). Analisis UU sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 dan implikasinya terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction, 4*(1), 98–107.

Rahmawati, I., Suwartini, S., Ferryka, P. Z., & Rofisian, N. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning*. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 16*(1), 77–92.

Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(3), 459–470.

Syaifulloh, M. (2025). Pengembangan model standar mutu literasi sains berbasis Moodle dalam pembelajaran IPA dengan pendekatan R&D untuk meningkatkan literasi sains siswa SMP. *Aneka Metode Penelitian Pendidikan di Sekolah*, 93.

Widayanti, U. A., Wahyuningrum, I., Salikha, A. E., Nurkhaliza, M., Pratiwi, A. F., & Suwartini, S. (2024). Analisis pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling, 1*(4), 1224–1228.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1*(1), 13–24.

Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil Education Journal, 4*(1), 50–56.