

## **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) MATEMATIKA BERBASIS PROBLEM SOLVING PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 WIDODO**

Windy Herdiyanti P<sup>1</sup>, Asep Sukenda Egok<sup>2</sup>, Elya Rosalina<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

windyherdiyanti@gmail.com<sup>1</sup>, asepegok91@gmail.com<sup>2</sup>,

elyarosalina25@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop valid, practical, and effective Problem Solving-based Mathematics Student Worksheets (LKS) for grade III students of SD Negeri 1 Widodo. The LKS previously used at SD Negeri 1 Widodo were still monotonous (black and white text and images) and the material presented was incomplete, resulting in a lack of student enthusiasm and the Minimum Completion Criteria (KKM) of 65 not being achieved in mathematics learning. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The LKS design was created using the Canva application. The results of the study showed that the LKS developed had a "very valid" level of validity with an average Aiken's V score of 0.87 from the assessment of language, media, and material experts. In terms of practicality, the LKS was declared "very practical" based on teacher responses of 90% and student responses in individual trials (91.9%) and small groups (91.67%) with an overall average of 91.19%. Meanwhile, the level of effectiveness of LKS is classified as "high" with an N-Gain value of 0.73, leading to an increase in student learning outcomes from an average pre-test of 35.32 to a post-test of 82.58. Based on these results, it can be concluded that the development of LKS Mathematics based on Problem Solving is stated in the learning process for grade III students of SD Negeri 1 Widodo.*

*Keywords: student worksheets (LKS), problem solving, mathematics, ADDIE, Grade III students of SD negeri 1 widodo*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika berbasis Problem Solving yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas III SD Negeri 1 Widodo. LKS yang sebelumnya digunakan di SD Negeri 1 Widodo masih bersifat monoton (teks dan gambar hitam putih) dan materi yang disajikan kurang lengkap, sehingga menyebabkan kurangnya antusiasme siswa dan belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65 pada pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode Research and

Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Desain LKS dibuat menggunakan aplikasi canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang “sangat valid” dengan skor rata-rata Aiken’s V sebesar 0,87 dari penilaian ahli bahasa, media, dan materi. Dari aspek kepraktisan, LKS dinyatakan “sangat praktis” berdasarkan respons guru sebesar 90% dan respons siswa pada uji coba perorangan (91,9%) serta kelompok kecil (91,67%) dengan rata-rata keseluruhan 91,19%. Sementara itu, tingkat keefektifan LKS tergolong “tinggi” dengan nilai N-Gain sebesar 0,73, menuju peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pre-test 35,32 menjadi post-test 82,58. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKS Matematika berbasis Problem Solving ini dinyatakan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas III SD Negeri 1 Widodo.

**Kata Kunci:** lembar kerja siswa (LKS), problem solving, matematika, ADDIE, siswa kelas III SD negeri 1 widodo

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek kunci dalam meningkatkan kesejahteraan perorangan dan masyarakat. Salah satu tahap awal dalam pendidikan adalah memulai proses belajar. Proses belajar memerlukan ukuran belajar yang jelas dan tata tertib yang teratur agar efektif dan efisien. Permulaan belajar, ukuran belajar dan tata tertibnya adalah topik yang sangat diperhatikan dalam sistem pendidikan, terutama pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Salah satu tantangan terbesar dalam permulaan belajar adalah menghadapi perbedaan bakat, minat dan kemampuan antar siswa. Setiap siswa memiliki keunikan sendiri yang harus diperhatikan oleh guru dan staff

pendidikan agar mereka dapat belajar secara efektif dan efisien. Ukuran belajar juga harus diatur dengan tepat, karena proses belajar yang terlalu berat dapat mengakibatkan kelelahan atau kebosanan, sedangkan proses belajar yang terlalu mudah dapat membuat siswa kehilangan minat dan motivasi. Selain itu, tata tertib dalam proses belajar juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan aman. Tata tertib yang tepat akan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih terstruktur, membantu mengurangi gangguan dalam kelas, dan memastikan keamanan seluruh siswa dan staff pendidik. Hal ini memberi makna bahwa pelaksanaan Pendidikan nasional memiliki tujuan

yang kompleks, selain bertaqwa kepada Tuhan-Nya, Pendidikan juga diharapkan mampu membentuk siswa menjadi sosok yang cukup terhadap ilmunya dan mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab, khususnya pada siswa tingkat Sekolah Dasar (Ibrahim dan Nur, 2012:7).

Pendidikan secara keseluruhan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk Pendidikan formal, non formal dan informal di sekolah dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup. (Muhlshottin, 2020:117). Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan.

Interaksi edukatif ditandai dengan nada interaksi yang sadar dan disengaja antara guru dan siswa maupun antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disini diuntut semua pelaku pembelajaran untuk berbuat aktif, baik guru maupun siswa.

Guru dituntut aktif dan memberikan pengetahuan dan penanaman nilai edukasi terhadap siswa, dengan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan siswa pun aktif terlibat sehingga antara keduanya menghasilkan aktivitas belajar yang optimal.

Upaya agar siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu membuat bahan ajar karena siswa mempunyai tingkat kemampuan pemahaman nateri yang berbeda-beda, sehingga diperlukan bahan ajar yang bisa membuat siswa belajar secara mandiri dan menarik. Para pendidik lebih memilih menggunakan bahan ajar yang telah tersedia, tinggal pakai tanpa menganalisis kesesuaian bahan ajar dengan tuntutan kurikulum. Banyaknya akses jalan yang dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar bagi siswa seperti internet, buku, majalah, dan lain-lainnya. Bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum merupakan setitik cahaya terang dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Hartini, S.Pd,SD. yang merupakan wali dari kelas III SD

Negeri 1 Widodo pada tanggal 17 Januari 2025 diketahui bahwa guru telah menggunakan LKS namun LKS yang ada merupakan LKS yang diberikan sekolah dari pihak luar. Keterbatasan yang diperoleh belum sepenuhnya siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada pembelajaran Matematika yaitu 65. Siswa yang cenderung pasif dalam belajar

Siswa tidak mau bertanya dan belum ada keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Analisis ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut sehingga pendidik dapat mengembangkan LKS yang sesuai. Seperti pada belajar mengajar dikelas III SD Negeri 1 Widodo telah menggunakan LKS namun LKS yang digunakan masih terlalu monoton (teks yang tidak berwarna dan bergambar). LKS tersebut berisi tentang uraian materi yang terlalu singkat sehingga siswa kurang memahami materi tersebut dan beberapa soal essay dan pilihan ganda dan LKS yang ada masih banyak dijadikan alternatif, hanya saja mungkin LKS yang ada masih umum, tidak sesuai dengan karakteristik

masing-masing siswa. Harusnya LKS membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. Berdasarkan masalah tersebut penulis akan mengembangkan sebuah LKS sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh kelas III dan LKS yang membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

LKS merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi siswa karena LKS membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis (Prastowo, 2015:15). Tetapi pada kenyataannya LKS yang telah dimiliki oleh siswa selama ini belum memfasilitasi siswa untuk menkonstruksi sendiri pengetahuannya. Isi LKS lebih banyak ditekankan pada penjelasan rinci (definisi) dari sebuah konsep, kemudian diikuti dengan contoh soal dan sejumlah soal-soal latihan. Selain itu, LKS biasa selama ini masih menyajikan materi yang padat sehingga tidak mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Ditinjau dari segi penyajiannya pun kurang menarik

sebab gambar pada LKS tidak berwarna (Puryanto, 2022:17).

Problem Solving mengajak siswa untuk menemukan sendiri informasi yang dipelajari kemudian dipahami maknanya. Hal ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Ciri utama dari Problem Solving adalah mengeksplorasi dan memecahkan masalah yang diciptakan, menggabungkan dan menarik kesimpulan dari yang ditemukan, berpusat pada peserta didik, dan menggabungkan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Rahayu, 2016:96).

Menurut Sanjaya (2018:175), Lembar Kerja Siswa berbasis Problem Solving bertujuan untuk menumbuhkan pembelajaran yang menarik, aktif, kreatif, dan mandiri. Hal tersebut dimaksud untuk memberikan penyajian pengajaran tematik kedalam suasana belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri dan tercapainya tujuan Pendidikan secara umum. Sehingga dapat diasumsikan bahwa LKS berbasis Problem Solving dapat membantu siswa untuk berpikir mandiri, dan menyusun mandiri hasil akhir dari kegiatan yang dilakukan.

Peneliti akan menggunakan aplikasi Canva dan Mendesain LKS berbasis Problem Solving. Penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh Khalaliyah (2022:77) mengatakan bahwa pengembangan LKS dengan menggunakan Problem Solving dapat meningkatkan keterampilan pada siswa didalam memecahkan masalah, dan hasil pengembangan memenuhi kelayakan dari aspek keterbacaan, konstruksi dan kesesuaian Isi.

Hal tersebut dikarenakan guru mengajukan permasalahan, siswa menentukan proses dan penyelesaian masalah. LKS ini menekankan pada proses berpikir secara kritis dalam mencari jawaban dari suatu masalah, LKS sangatlah membantu peserta didik memahami materi. LKS merupakan salah satu alat untuk membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran sehingga terbentuk interaksi yang efektif antara pendidik dan dan peserta didik. Interaksi ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan hasilnya.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan Research and

Development (R&D). Menurut Sugiyono (Okpatrioka, 2023:90) metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations).

Model pengembangan ADDIE dipilih dalam penelitian ini dikarenakan kerangka kerja yang sistematis dengan langkah-langkah yang terstruktur secara logis mulai dari analisis ke evaluasi. Hal tersebut membantu dalam memastikan bahwa setiap tahapan proses pengembangan media pembelajaran terperinci dan terencana dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Winarni (2018:263) bahwa model pengembangan ADDIE lebih rasional

dan lebih lengkap dibanding model pengembangan lainnya.

Model pengembangan ADDIE tahap pertama yaitu analisis, menganalisis kebutuhan perlunya produk yang akan dikembangkan, kedua desain yaitu bagaimana proses mendesain produk yang akan dikembangkan seperti bahan ajar ataupun media, ketiga tahap pengembangan yaitu bagaimana cara mengembangkan produk yang akan digunakan, keempat yaitu implementasi yaitu tahap dimana peneliti mengimplementasikan atau menggunakan langsung produk yang telah dibuat dengan menguji coba produk tersebut, kelima evaluasi yaitu tahap perbaikan produk dan penyebarluasan produk yang telah dibuat dan digunakan. Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun itu berhasil atau tidak sesuai dengan yang diharapkan diawalan.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil validasi desain produk dari ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 0,9% atau termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan. Kemudian hasil validasi desain produk dari ahli media diperoleh skor rata-rata

0,9% atau termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan. Dan untuk hasil validasi desain ahli materi diperoleh skor rata-rata 0,83% atau termasuk dalam kategori layak untuk diterapkan. Data dari nilai LKS walaupun menunjukkan sangat layak namun, masih ada bagian yang diperbaiki.

Uji coba produk dilakukan kepada pengguna (guru kelas III SD) untuk mendapatkan informasi tentang keterterapan produk. Hasil uji coba diperoleh rata-rata 91,19% atau termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu tentang format LKS, isi LKS, bahasa dan tampilan.

Adapun tabel rekapitulasi uji kepraktisan sebagai berikut :

**Tabel 1 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kepraktisan**

No.	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Hartini, S.Pd.SD	70	63	90%	Sangat Praktis
2.	3 orang siswa kelas III SD Negeri 1 Widodo	210	193	91,9%	Sangat Praktis
3.	6 orang siswa kelas III SD Negeri 1 Widodo	360	330	91,67%	Sangat Praktis
Rata-rata				91,19%	Sangat Praktis

Untuk lebih mengetahui tingkat keterbacaan LKS, setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan kritikan dari ahli materi, ahli media dan guru kelas, LKS diujicobakan pada siswa SD kelas III yang berjumlah 31 Dari

lima keterampilan yang dikembangkan yakni keterampilan menanya, mengamati, melakukan percobaan dan menalar serta menarik kesimpulan, nampak yang banyak mengalami kesulitan adalah keterampilan mengajukan pertanyaan yang tertulis di awal kegiatan. Dari aspek kemudahan dalam memahami LKS, tulisan dan tampilan LKS hampir seluruh siswa (91%) menyatakan sangat setuju. Artinya tidak ada masalah dan siswa merasa mudah memahami. Temuan yang diperoleh dari hasil uji coba ini diketahui bahwa ruang jawaban dan waktu yang disediakan untuk mengerjakan LKS dirasakan siswa masih kurang.

Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh separo lebih (74%) siswa. Temuan ini digunakan dasar untuk merevisi produk dari aspek waktu yang semula tertulis hanya 60 menit untuk 3 kegiatan akan direvisi menjadi 90 menit. Sedangkan untuk ruang jawaban yang semula disediakan satu baris untuk setiap pertanyaan akan ditambah menjadi dua baris.

Revisi produk dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan kritik yang diberikan oleh ahli materi, ahli

media, guru, dan siswa SD kelas III sebagai pengguna LKS. Melalui perbaikan LKS diharapkan dapat dihasilkan salah satu contoh LKS yang efektif khususnya untuk membantu guru dalam mengembangkan keterampilan menanya, mengamati, mencoba, dan menalar serta mengkomunikasikan hasil kegiatan baik secara tertulis maupun lisan.

Temuan dari ahli materi digunakan dasar untuk melakukan perbaikan pada LKS. Dalam menyusun LKS yang baik menurut Darmojo dan Kaligis (1992:41) sebaiknya memenuhi kriteria, baik dari aspek didaktik, konstruksi, dan teknis. Dari aspek konstruksi salah satunya perlu memperhatikan penggunaan bahasa serta susunan kalimat yang mudah dipahami. Dengan memahami isi, siswa dapat lebih mandiri dalam melakukan kegiatan sebagaimana ditugaskan pada LKS. Petunjuk serta langkah-langkah yang jelas memudahkan guru dalam melakukan pengelolaan kelas. Selain itu LKS diharapkan dapat membantu siswa dalam proses menemukan konsep melalui aktivitasnya sendiri (Depdiknas, 2008 42).

Untuk isi LKS yang dari awal disusun dengan tujuan untuk membantu mengembangkan keterampilan problem solving siswa yang meliputi menanya, mengamati, mencoba, menalar dan memecahkan masalah, diperoleh skor maksimal yaitu 100. Hasil ini menggambarkan bahwa kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam LKS dinilai mampu mengembangkan keterampilan ilmiah siswa sebagaimana diamanahkan dalam kurikulum 2013. Hasil LKS ini sejalan dengan temuan Sitorus et al (2016) yang menemukan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui perangkat pembelajaran berbasis problem solving. Pada kurikulum 2013, ditegaskan bahwa dalam pembelajaran hendaknya menerapkan problem solving (Kemendikbud, 2013). Dengan demikian agar dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan saintifik pada diri siswa hendaknya guru dapat menyusun LKS yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih menerapkan jenis-jenis keterampilan saintis. Menurut Alawiyah (2014) berdasarkan hasil evaluasi Kemendikbud terhadap guru yang mengikuti pelatihan dan berhasil

menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran, kualitas belajar, terutama dengan terjadinya perubahan suasana mengajar yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan dapat ditingkatkan. Salah satu faktornya adalah kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis pada *problem solving*. Melalui LKS berbasis *problem solving* diharapkan tidak hanya keterampilan ilmiah siswa yang berkembang namun juga diikuti dengan tumbuhnya sikap ilmiah pada diri siswa. Menurut Bundu (2006:13) sikap ilmiah adalah sikap yang dimiliki para ilmuwan dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan baru, misalnya obyektif terhadap fakta, hati-hati, bertanggung jawab dan selalu ingin meneliti. Dampak iringan yang lain sebagaimana dikemukakan oleh Winahyu & Kartim (2013:20) kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas ilmiah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Syarat dari aspek konstruksi perlu diperhatikan dalam penyusunan LKS, karena apabila tatatulis yang digunakan tidak mengacu pada tingkat kedewasaan siswa, LKS menjadi kurang bermakna. Demikian

juga dari aspek tampilan apabila kata-kata terlalu banyak dan gambar tidak ada dapat menimbulkan kurangnya minat siswa dalam mengerjakan LKS. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Darmojo & Kaligis (1992:42), bahwa penampilan fisik, kejelasan tulisan dan gambar yang menarik dapat mendorong minat siswa. Berdasarkan saran-saran dari ahli media, LKS diperbaiki baik dari sisi kejelasan bahasa dan gambar serta petunjuk pengerjaan tugas. Hal ini dilakukan dengan harapan LKS mampu membantu siswa dalam melakukan aktivitas tanpa banyak memerlukan bimbingan guru. Dengan LKS diharapkan mampu mengembangkan tumbuhnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sriyono, 1992). Melalui pengalaman nyata yang dipandu dengan penggunaan LKS berbasis *problem solving* memiliki dampak positif tidak hanya pada bertambahnya pengetahuan, namun juga keterampilan dan sikap ilmiah. Proses penemuan konsep yang dilaksanakan dengan langkah-langkah ilmiah sama halnya memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sikap. Menurut Majid (2007:78) dijelaskan bahwa belajar sikap berarti memperoleh kecenderungan

menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu sebagai hal yang berguna atau tidak. Lebih lanjut dinyatakan bahwa sikap merupakan suatu kemampuan internal yang berperan dalam mengambil tindakan.

Berdasarkan saran dari pengguna, LKS perlu dicantumkan identitas secara lengkap yang meliputi: Kelas/semester, Tema-sub tema, pembelajaran ke-2, alokasi waktu, kelompok dan tujuan. Menurut Darmojo dan Kaligis (1992) identitas perlu dituliskan untuk memudahkan dalam pengadministrasian. Penulisan tujuan kegiatan percobaan perlu dirumuskan di bagian awal sebelum melakukan kegiatan dan digunakan sebagai acuan langkah-langkah kegiatan siswa. Menurut Suryobroto (2009:26) bahwa kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa setelah melalui program pembelajaran. Dari pengertian ini menegaskan bahwa tujuan perlu dituliskan di awal kegiatan agar guru dapat lebih fokus pada target keberhasilan siswa setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran. utamanya yang dipandu dengan LKS.

Dari hasil kajian tim peneliti, untuk mempermudah guru

dalam menerapkan LKS berbasis problem solving ini diperlukan petunjuk teknis pelaksanaan Pada petunjuk teknis selain dilengkapi dengan kunci jawaban LKS juga alternatif-alternatif alat yang dapat digunakan jika di lingkungan sekolah sulit didapat.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media LKS materi pecahan, dapat disimpulkan yaitu:

Kevalidan media LKS yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, media, dan materi bahwa produk berada dalam kategori "Tinggi". Uji validasi bahasa menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti struktur kalimat, kemampuan memotivasi peserta didik, dan konsistensi penggunaan istilah menentukan kevalidan bahasa. Desain media LKS dinilai sangat baik karena mudah dipahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media LKS materi pecahan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepratisan media LKS materi pecahan yang didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari

hasil uji coba kelompok kecil dan uji kepraktisan guru oleh tingkat kepraktisan dengan kriteria "Sangat Praktis". Hal tersebut dapat dilihat dari indikator kemudahan pembelajaran menggunakan media serta kemudahan membaca dan memahami tulisan menjadi faktor kepraktisan media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media LKS dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media LKS materi pecahan yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar pretest dan posttest diperoleh klasifikasi "Tinggi". Adanya peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media LKS efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pecahan oleh siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media LKS yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Affandi, M. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Darmojo, H. & Jenny R. F. Kaligis. 1992. *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Depdikbud, D Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum
- Ilmihim dan Nur. (2012). *Kemampuan Pemecahan Masalah dan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Problem Solving*. Jurnal Pendidikan Matematika 1 (2), 15-29.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru SD Kelas I, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: P3DMK-PMP
- Kemendikbud. 2013. *Tema 2 Subtema 3 Gaya dan Gerak*. Jakarta: Kemendikbud
- Khalaliyah, (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Alat Optik*. *Pancasakri Science Education Journal*, 7 (3), 114-127.
- Majid, A. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Martoyo, Tinah. "Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)." (2024).
- Muhlishottin. (2020). *Pelaksanaan Fungsi – Fungsi Manajemen Kelompok Bermain RA Kartini Desa Trutup Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban*. *Jurnal Pendidikan Untuk*

- Semua*. Vol 4. No 1.
- Oktaprioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*. Vol 1, No 1.
- Prastowo. (2015). *Perangka Pembelajaran LKS*. Depdikbud. Jakarta.
- Pratiwi, M.N. & Susilowibowo, J. 2017. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Sainifik pada Materi Pencatatan Transaksi Perusahaan Manufaktur. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akutansi dan Keuangan (Online). *Jurnal. Fkip.Uns.ac.id/index.php/Snpak/article/View/6702*. Diakses 10 Februari 2017.
- Pratiwi, Y. P., Pranansa, A. G., & Egok, A. S. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 32 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 4(1), 160-171.
- Puryanto. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Problem solving di SD Gugus Nusa Indah*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 2468-2477.
- Rahayu, (2016). *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*, Bandung: Yrama Widya
- Rosalina, E., & Egok, A. S. *Pengembangan LKS IPA Berbasis Scientific pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Sitorus, E.H., Hasrattudin, & Manullang, M. 2016. Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keterampilan Berpikir Kritis di SMP Negeri 6 Medan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 13 (2), 181-197.
- Suryobroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penilaian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: PT. Cahya Prima Sentosa.
- Yamin, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada.