

PENGEMBANGAN LKPD MATEMATIKA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PENYUSUNAN DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DATA SISWA KELAS IV SD

Nurhanurawati¹, Qonita Afriyani², Salamah Tri Rahayu³, Dewi Egatri⁴, Fatkhur Rahman⁵

Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Surel : nurha.nurawati@fkip.unila.ac.id

Abstrak : *The problem in this study is that the learning media used for teaching is very limited, less varied and there is no LKPD. This study aims to produce Problem Based Learning based LKPD to improve critical thinking skills on data compilation material for grade IV elementary school students that are valid, practical and potential effects. The research method used in this research is (Research and Development). This development process uses the ADDIE model steps. The data collection techniques used are questionnaires, interviews, observations and documentation, by getting the results obtained by 79% media experts, 83% material experts and 91% linguists so that Problem Based Learning-based LKPDs are categorized as very valid with revisions. The teacher response questionnaire gets 92%, the one to one learner questionnaire is 92.13% while the small group gets a percentage of 95.43% if it is concluded then get 97.79% so that the Problem Based Learning-based LKPD is categorized as practical. The field trial got 9.10 so that the Problem Based Learning-based LKPD has the potential effect of potentially being used for learning. Thus Problem Based Learning based LKPD is very feasible to use as learning media for grade IV SD.*

Keywords: *LKPD, Problem Based Learning, Critical Thinking*

Abstrak: Masalah pada penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar sangat terbatas, kurang bervariasi dan belum adanya LKPD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi penyusunan data siswa kelas IV SD yang valid, praktis dan efek potensial. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu (Research and Development). Proses pengembangan ini menggunakan Langkah-langkah model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan mendapatkan hasil yang diperoleh 79% ahli media, ahli materi 83% dan ahli bahasa 91% sehingga LKPD berbasis *Problem Based Learning* terkategori sangat valid dengan revisi. Angket respon guru mendapatkan 92%, angket peserta didik secara *one to one* sebesar 92,13% sedangkan *small group* mendapatkan presentase sebesar 95,43% jika disimpulkan maka mendapatkan 97,79% Sehingga LKPD Berbasis *Problem Based Learning* terkategori praktis. Uji coba lapangan mendapatkan 9,10 sehingga LKPD berbasis *Problem Based Learning* berpotensi efek potensial digunakan pembelajaran. Dengan demikian LKPD berbasis *Problem Based Learning* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD.

Kata Kunci: *LKPD, Problem Based Learning, Berpikir Kritis*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan pengetahuan pada Abad 21 memiliki dampak yang sangat besar terhadap dunia Pendidikan, Pada Abad 21 ini mengutamakan peserta didik berpikir kritis dan tahu bagaimana berintegrasi dalam kehidupan nyata termasuk penyesuaian dalam Pendidikan, selain itu abad 21 ini sangat diperlukan perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar melalui reformasi pembelajaran yang mencari cara-cara baru yang lebih efektif (Rahayu et al., 2022; Kahar et al., 2021).

Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu bangsa untuk menjamin keberlanjutan negara, karena pendidikan merupakan dasar bagi peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia secara nasional (Rizki et al., 2022). Peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan akan anggaran yang besar (Kahar et al., 2021; Fres, 2022; Heldawati et al., 2023).

Pendidikan pada dasarnya merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tersurat bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hafizo & Lian, 2022).

Sejalan dengan itu menurut

(Rouf, 2019) Pendidikan adalah landasan bagi seseorang untuk mengembangkan diri menjadi manusia seutuhnya. Fokus utama pendidikan adalah manusia, dan tujuannya adalah membantu peserta didik mengembangkan potensi kemanusiaannya. Potensi ini adalah benih yang memungkinkan seseorang menjadi manusia yang sejati. Proses pendidikan hanya dapat dilakukan dengan benar dan mencapai tujuannya jika pendidik memiliki pemahaman yang jelas tentang hakikat manusia. Oleh sebab itu dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan banyak ilmu pengetahuan yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik, salah satunya yaitu ilmu matematika.

Dari data Rapor Pendidikan Sekolah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan SDIT Rasyid Sedayu yang menunjukkan bahwa, kemampuan literasi dan numerasi siswa masih minim. Di tingkat skala nasional memperlihatkan tingkat mencapai angka 40 % pada tahun 2022. Namun pada tahun 2023 sampai 2024 cukup menurun 23 % sehingga nilai kemampuan numerasi siswa pada 2023 sampai 2024 adalah rata-rata menengah bawah yaitu kurang dari 40%,

Selain itu hasil wawancara di SDIT Rasyid Sedayu yang beralamat di Merak Batin, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung pada tanggal 27 Mei 2024 dengan guru kelas IV didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar sangat terbatas dan kurang bervariasi serta belum adanya LKPD yang berbasis *Problem Based Learning*, LKPD yang digunakan kurang menarik, peserta didik kurang memahami pembelajaran Matematika materi

pengolahan data karena guru masih menggunakan metode konvensional sehingga hasil belajar peserta didik kurang maksimal melewati batas KKM dengan nilai 70 dan LKPD yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran adalah LKPD dari penerbit yang berisi sedikit gambar serta masih menggunakan kertas warna hitam putih saja. Dengan permasalahan tersebut peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa LKPD yang kreatif dan inovatif. Masalah ini dapat diatasi dengan Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* karena sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Pada materi penyusunan data sangat diperlukannya bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran sehingga dapat membantu kelangsungan proses pembelajaran, salah satunya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Prastowo (Panesti et al., 2021) mengatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi rangkuman, materi, pedoman dan tugas yang diselesaikan oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai. LKPD dapat digunakan sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran serta menjadi pengganti bahan ajar yang diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar. Dengan demikian, bahan ajar berupa LKPD ini merupakan alat atau bahan yang memuat berbagai informasi agar tujuan pembelajaran didalam kelas dapat tercapai. LKPD memiliki empat fungsi yaitu, sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, sebagai alat

bantu untuk melengkapi proses pembelajaran supaya lebih menarik perhatian peserta didik, untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi, serta menumbuhkan mutu belajar mengajar (Panesti et al., 2021). Dengan adanya LKPD akan memotivasi siswa untuk berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka perlu diketahui bahwasannya LKPD berbasis *Problem Based Learning* akan membuat peserta didik lebih tertantang untuk belajar. Peneliti berharap peserta didik bisa lebih memahami pembelajaran penyusunan data dengan baik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Volume 2 kelas IV Fase B mengenai “Penyusunan Data”. Maka, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD”

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) atau dalam bahasa indonesianya itu pengembangan. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bisa mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk. Sejalan dengan itu Brog and gall dalam (Nuriyati et al., 2022) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode atau pendekatan yang digunakan untuk memvalidasi dan memperluas pengembangan suatu produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan memperbesar peningkatan suatu produk. Penelitian pengembangan

merupakan metode atau pendekatan yang digunakan untuk memvalidasi dan memperluas pengembangan suatu produk (Fajarwati & Irianto, 2021).

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian digunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan mengarah pada kelas. Model ini terbagi menjadi lima tahapan, Berikut ini Langkah-langkah untuk mengembangkan model ADDIE ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Langkah-langkah model ADDIE

Pada tahap pelaksanaan, penelitian ini mencakup uji kelayakan dan uji kemenarikan. Validasi dan pengujian kemenarikan produk dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mengungkap semua pendapat, saran, dan tanggapan evaluator yang diperoleh melalui lembar instrumen. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan produk, yaitu bahan ajar LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Rancangan ini akan menjadi panduan dalam pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Skema prosedur penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2 Skema Prosedur Penyelidikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Terdapat kompetensi ahli, penguasaan kompetensi dasar, dan indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, serta kerangka konsep peserta didik.						5
2	Detail Cover Menarik dan sesuai materi pelajaran.				1		1
3	Background yang digunakan tidak menggunakan logo LKPD				1		1
4	Menggunakan huruf yang jelas dan mudah dibaca untuk judul dan isi.				1		1
5	Isi yang digunakan mudah dibaca.				1		1
6	Terdapat gambar yang dapat dilihat.				1		1
7	Tampilan menarik dan menggunakan logo peserta didik.				1		1
8	Isi yang dapat dipahami oleh guru.				1		1
9	Penggunaan bahasa yang sederhana (mudah dimengerti).				1		1
10	Isi yang digunakan sesuai dengan RPP.				1		1
11	Isi yang digunakan mudah dipahami.				1		1
Jumlah							47
Presentase (%)							82%

Berdasarkan tabel 1. didapatkan hasil validasi oleh ahli media dengan presentase 82% . Dengan demikian, hasil dari ahli media termasuk dalam kategori layak dan sangat valid. Dari hasil tanggapan penilaian validasi ahli media bahwasannya LKPD yang telah dikembangkan layak digunakan tanpa revisi dan bisa langsung di ujicobakan.

Adapun hasil validasi ahli

materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel. 2

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓		5
2.	Terdapat ringkasan materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓		5
3.	Materi disajikan sederhana dan jelas.			✓			4
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan.				✓		5
Jumlah						19	
Presentase (%)						95%	

Berdasarkan Tabel. 2 didapatkan hasil validasi oleh ahli materi dengan presentase sebesar 95%. Dengan demikian, hasil dari ahli materi termasuk dalam kategori layak dan sangat valid. Dari hasil tanggapan penilaian validasi ahli materi bahwasannya LKPD yang telah dikembangkan layak dipergunakan tanpa revisi dan bisa langsung di ujicobakan.

Adapun hasil dari perbaikan yang telah peneliti lakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 6

Hasil validasi LKPD Berbasis Problem Based Learning

No	Validasi	Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1	Validasi bahasa			Dari yang semula bahasanya tidak komunikatif menjadi komunikatif.
2	Validasi media			Dari yang semula tampilan cover kurang menarik

				dan tidak ada logo institusi menjadi menarik dan terdapat logo institusi.
3	Validasi materi			Dari yang semula isi materi tidak sesuai dengan sintaks Problem Based Learning menjadi sesuai urutan sintaks Problem Based Learning. Namun, CP dan ATP dari awal sudah sesuai.

Tabel. 7

Hasil Penilaian/Respon Guru

Tabel. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD						1
2.	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak berbelit-belit						1
3.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami						1
4.	Bahasa yang digunakan memuat aspek kebahasaan						1
5.	Kesesuaian bahasa dengan target pembelajaran pada titik						1
6.	Kalimat tidak menggunakan kata ganda						1
7.	Kesulitan penyajian dan urutan pada LKPD						1
Jumlah						7	
Presentase (%)						87%	

Adapun hasil dari tanggapan penilaian pendidik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel. 8 Aspek Penilaian Guru

No	Aspek	Skor	Skor Max	%	Keterangan
1.	Penggunaan bahan ajar	10	10	100%	Sangat Praktis
2.	Reaksi pemakaian	4	5	80%	Sangat Praktis
3.	Fasilitas pendukung	10	10	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel.8 bahwasannya dapat diketahui penilaian guru terhadap penggunaan bahan ajar sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, reaksi pemakaian 80% dengan kategori praktis dan fasilitas pendukung 100% dengan kategori sangat praktis. Setelah guru mengisi angket maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan nilai sebesar 96% dengan kategori sangat praktis dan tidak ada revisi. Selanjutnya pengisian angket secara one to one dengan 3 peserta didik dan mendapatkan hasil seperti tabel dibawah ini.

Tabel . 9
Hasil Uji Kepraktisan

Item	Nilai	Kategori
Guru Pendidik	96%	Sangat Praktis
Peserta didik (one to one)	95,55%	Sangat Praktis
Peserta didik (small group)	95,83%	Sangat Praktis
Persentase	95,79%	Sangat Praktis

Setelah mendapatkan hasil uji coba secara *One to One* dengan 3 peserta didik maka didapatkan hasil sebesar 95, 55% dengan kategori sangat praktis dan tidak ada revisi. Setelah itu uji coba secara small group yang berjumlah 8 peserta didik terdapat pada tabel sebagai berikut.

Tabel . 10
Hasil penilaian/respon peserta didik pada ujicoba *one to one*

Kode Peserta didik	Aspek Penilaian				
	Penggunaan Bahan Ajar		Reaksi Pemakaian		Fasilitas Pendukung
	1	2	3	4	5
AD	1	1	1	1	1
BP	1	4	1	1	4
KA	1	1	1	1	1
AL	1	1	1	1	1
DF	1	1	1	1	1
PH	1	1	1	1	1
MA	1	1	1	1	1
AV	1	1	1	1	1
Total Skor	25		29		24
Persentase	96,66%		96,66%		93,33%
Kategori	Sangat Praktis		Sangat Praktis		Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan	96,66% (Sangat Memuaskan)				

Tabel. 11
Hasil penilaian/ respon peserta didik pada ujicoba small group

Kode Peserta didik	Aspek Penilaian				
	Penggunaan Bahan Ajar		Reaksi Pemakaian		Fasilitas Pendukung
	1	2	3	4	5
AD	1	1	1	1	1
BP	1	1	1	1	1
KA	1	1	1	1	1
AL	1	1	1	1	1
DF	1	1	1	1	1
PH	1	1	1	1	1
MA	1	1	1	1	1
AV	1	1	1	1	1
Total Skor	26		26		26
Persentase	96%		96%		96%
Kategori	Sangat Praktis		Sangat Praktis		Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan	96,83% (Sangat Memuaskan)				

Diskusi

Penelitian ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* materi penyusunan data kelas IV SD. Pada proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini peneliti menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi. Tahap analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menganalisis masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik, tahapan ini membantu penelitian awal dalam mengidentifikasi masalah yang terjadi di SDIT Rasyid Sedayu melalui wawancara dengan guru kelas IV, seperti metode pembelajaran dan bagaimana kemampuan peserta didik dalam memahami materi penyusunan data.

Tahapan kedua yaitu perencanaan (Design) dilakukan untuk merancang deskripsi awal produk yang dikembangkan. Sejalan dengan hal ini dilakukan untuk mengetahui format produk awal yang dikembangkan agar dapat menjadi LKPD yang menantang peserta didik dalam belajar, maka perlu adanya program yaitu *Problem Based Learning* dan dibantu dengan Indikator Berpikir Kritis.

Tahapan ketiga adalah pengembangan produk yang dilakukan

dengan menggabungkan semua bagian produk yang telah disiapkan dari cover LKPD sampai soal latihan untuk menghasilkan produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk pembelajaran penyusunan data.

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi merupakan tahap pertama mengaplikasikan produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Penelitian ini mengimplementasikan produk melalui uji coba *One to One* dan *Small group* pada peserta didik kelas IV SDIT Ar Rasyid Sedayu.

Pembahasan Hasil Validasi

Hasil validasi dilakukan dengan tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kualitas produk dan menilai produk yang dikembangkan. Adapun komponen penilaian meliputi komponen LKPD, desain cover, tampilan isi, penggunaan bahan ajar, kesesuaian bahasa.

Selanjutnya validasi ahli materi komponen yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi inti dan Capaian Pembelajaran, terdapat ringkasan materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran, materi disajikan sederhana dan jelas dan materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan. Setelah itu ahli bahasa adapun penilaian ahli bahasa meliputi bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami, bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan, kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik, kalimat tidak mengandung arti ganda dan kejelasan petunjuk dan arahan pada LKPD.

Dari penelitian ahli media hasil penilaian diperoleh dengan presentase

sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat valid, lalu ahli materi diperoleh penilaian dengan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli bahasa diperoleh penilaian presentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli tersebut maka diperoleh penilaian dengan presentase 91,33% dengan kategori sangat valid.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Lioba, Yuniasih, & Rahayu Nita, 2021) bahwa hasil validitas E-LKPD berbasis liveworksheet menunjukkan tingkat kevalidan yang dilakukan validator dengan kategori sangat layak. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* layak digunakan dalam LKPD pembelajaran di SDIT Ar Rasyid Sedayu.

Pembahasan Hasil Kepraktisan

Kepraktisan LKPD berbasis Problem Based Learning tentang penyusunan data dengan menganalisis hasil angket respon pendidik mendapatkan nilai 96% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil angket *One to One* mendapatkan nilai 95,55% dan *small group* mendapatkan nilai 95,83% dengan kategori sangat praktis dilihat dari LKPD mudah dipahami, LKPD dilengkapi dengan petunjuk yang jelas, tampilan LKPD menarik, peserta didik senang dan tertarik menggunakan LKPD dan peserta didik lebih memahami materi ketika menggunakan LKPD.

Berdasarkan hasil analisis dari respon pendidik dan peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95,79% dengan kategori sangat praktis.

Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD materi penyusunan data dengan berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dapat digunakan tanpa ada revisi dan dapat menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* sangat praktis digunakan dalam LKPD pembelajaran disekolah. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Lioba, Yuniasih, & Rahayu Nita, 2021) yang mengatakan bahwa hasil praktis atau kemenarikan LKPD berbasis *Problem Based Learning* menunjukkan praktis yang dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa liveworksheet sangat praktis digunakan dalam LKPD pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan Hasil Efek potensial

Hasil penelitian ini juga mengukur efek potensial. Efek potensial dilihat dari post test yang di ambil pada saat peserta didik mengerjakan LKPD. Untuk mengukurnya dengan menggunakan uji coba mendapatkan nilai sebesar 9,10 dan Presentase ini berada dalam rentang $90 \leq n \leq 100$ yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* ini tergolong kedalam efek potensial. Penelitian ini juga didukung oleh (Setiawan & Pattiasina, 2019) mengatakan bahwa hasil Analisis terhadap potensi pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa terdapat dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengatasi masalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian

yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi penyusunan data di kelas IV SDIT Rasyid Sedayu mendapatkan presentase 91,33% dengan kategori sangat valid. Untuk kepraktisannya mendapatkan presentase 95,79 % dengan kategori sangat praktis. Lalu untuk efek potensial mendapatkan rata-rata presentase sebesar 9,10 yang tergolong sangat baik dan dikatakan memiliki efek potensial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Hafizo, R., & Lian, B. (2022). JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 202-211 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, 4(20), 202–211.

- Melina, I., Fitriyah, N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Development of Android-Based E-Lkpd With Problem Based Learning (Pbl) Learning Model To Improve Critical Thinking. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 18(1), 2021.
- Nuriyati, T., Falaq, Y., Nugroho, E. D., Hafid, H. H., & ... (2022). Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi). In *Widina Bhakti Persada: Bandung*. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/354716/metode-penelitian-pendidikan-teori-aplikasi%0Ahttps://repository.penerbitwidina.com/media/publications/354716-metode-penelitian-pendidikan-teori-aplik-d68bda90.pdf>
- Panesti, D. D. P., Ferdiansyah, M., & Surmilasari, N. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Scientific Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas III SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 214–223. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2964>
- Rohman, F., & Lusiyana, A. (2017). Keterampilan Proses Sains Dan Keterampilan Sosial. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 47–56. <http://www.journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/JIPFRI/article/view/115>
- Rouf, A. (2019). Pengembangan Kreativitas Belajar Guru Akidah Akhlak. *Jurnal Elementary*, 7(1), 125–132.
- Setiawan, Y., & Pattiasina, N. T. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis dengan Menggunakan Metode Problem Solving Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mangunsari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1184–1193.
- Virmayanti, K. N., Suastra, W. I., & Suma, Ketut, I. (2023). Inovasi dan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Urnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 515–527.