

## PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS CTL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 6 “CITA-CITAKU” KELAS IV SEKOLAH DASAR 47 LUBUKLINGGAU

Rina Agustini<sup>1</sup>, Elya Rosalina<sup>2</sup>, R. Angga Bagus Kusnanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

ARTICLE INFORMATION	A B S T R A C T
Received: 03 April 2023	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning (CTL)</i> Tema 6 “Cita-Citaku” pada pembelajaran tematik yang valid, praktis, dan efektif. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 validator yaitu ahli media, bahasa, dan materi, guru kelas, dan 32 peserta didik kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau. Metode yang digunakan adalah <i>Research and Development (R&amp;D)</i> dengan model 4-D yaitu <i>define, design, develop, deseminare</i>. Hasil analisis validasi ahli media memperoleh angka 0,86 dalam kategori sangat valid. Validasi ahli bahasa memperoleh angka 0,85 dengan kategori sangat valid. Validasi ahli materi memperoleh angka sebesar 0,87 dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi persentase kepraktisan mencapai 92,15% dalam kategori sangat praktis. Kemudian hasil efektivitas memperoleh nilai <i>N-gain</i> sebesar 0,71 dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning (CTL)</i> Tema 6 “Cita-Citaku” valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Tema 6 “Cita-Citaku” Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning (CTL)</i> layak digunakan dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.</p>
Revised: 19 Mei 2023	
Available online: 16 Juni 2023	
<th>KEYWORDS</th>	
<p><i>Lembar Kerja Peserta didik, Tematik, Contextual Teaching And Learning.</i></p>	
<th>CORRESPONDENCE</th>	CORRESPONDENCE
<p>E-mail: <a href="mailto:radenangga4@gmail.com">radenangga4@gmail.com</a></p>	

## INTRODUCTION

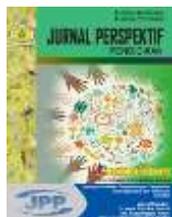
Pembelajaran menurut Sumantri (2015:162) pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan guru. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberi rasa aman bagi anak, dengan kata lain proses belajar bersifat individual dan kontekstual artinya peserta didik belajar dari lingkungan mereka dan kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan bahan ajar yang tepat juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Kusnanto (2022:289) mengatakan bahwa pembelajaran yang tepat merupakan pembelajaran yang disukai oleh anak sehingga anak dapat menggunakan segenap kemampuannya untuk berfikir dan memecahkan masalah. Pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dari pengalaman pribadi peserta didik menjadikan pembelajaran mudah dipahami oleh



peserta didik, belajar dari lingkungan sekitar seperti lingkungan tempat tinggalnya, lingkungan sekolah, atau bahkan lingkungan masyarakat masing-masing merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan peserta didik secara terarah dan terencana. Belajar dan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar merupakan dasar pendidikan sebelum orang melanjutkan pendidikan ke sekolah selanjutnya. Dalam proses pembelajaran sekolah dasar harus mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan dasar yang akan berpengaruh pada seseorang dimasa mendatang, sekolah dasar merupakan tingkat pendidikan formal yang tergolong awal. Pada tingkat ini terdapat beberapa aspek yang harus dikuasai peserta didik seperti kognitif, motorik, dan psikomotorik. Salah satu kemampuan dalam aspek kognitif yang harus dikuasai peserta didik adalah kemampuan menjadi warga negara yang baik. Dimana menjadi warga negara yang baik adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik. Dimana pembelajaran tematik mencakup beberapa mata pembelajaran yang ada di sekolah dasar yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam berbagai tema, sehingga keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Tema yang ada juga sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Prastowo (2016:45) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik, bermakna dan autentik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan, dalam pembelajaran tematik perlunya memiliki bahan ajar yang digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Sekolah didapatkan bahwa di sekolah tersebut menggunakan bahan ajar yang seadanya dan itupun bahan ajar yang digunakan adalah buku peserta didik dan buku guru. Dimana peserta didik masih sulit dalam memahami materi yang terdapat pada buku tematik, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan dalam buku tersebut. Hal ini merujuk pada analisis kebutuhan guru dan peserta didik yang mana dalam proses belajar dan pembelajaran guru, dan peserta didik memerlukan media yang bervariasi agar proses pembelajaran



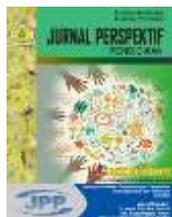
lebih menarik dan tidak monoton. Media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan agar pada proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dari permasalahan tersebut mengakibatkan peserta didik cenderung kurang minat selama aktivitas pembelajaran. Sehingga peserta didik membutuhkan LKPD dengan tampilan yang menarik dan berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik sebagai bahan ajar media pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang memuat konsep menarik dan mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dimana dalam LKPD yang akan dikembangkan peneliti itu sendiri sesuai dengan langkah-langkah pembuatan LKPD terdapat kompetensi dasar, indikator materi, dan soal-soal yang mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran.

## RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D. Penggunaan model ini cocok untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti memilih model pengembangan 4-D dikarenakan urutan tahapan yang sistematis sehingga diharapkan dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai suatu hal yang inovatif. Menurut Rijal & Egok (2019:358) penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan suatu produk melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji tingkat kevalidan dan keefektifan dalam menggunakannya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugiyono (2019:30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Sedangkan menurut Saputro (2017:8) metode *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. angket adalah alat untuk mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis (Winarni 2018:70) Angket guru berisi 5 poin format respon dari skala *likert* berupa ceklist. Lima poin jawaban dari butir instrumen pengembangan mempunyai gradasi dari (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik dan (5) sangat baik. Sedangkan angket peserta didik menggunakan skala *Guttman* dengan memberikan jawaban “Ya atau Tidak”.



## RESULTS AND DISCUSSION

Media pembelajaran LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* pada pembelajaran tematik kelas IV telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), serta *deseminate* (penyebaran).

Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan ada tiga tahapan yang harus dilakukan peneliti dalam kegiatan uji coba produk, yaitu uji ahli atau validasi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji validasi dilakukan untuk menganalisis produk awal, dimana media yang telah dirancang akan diuji kevalidannya dari tiga aspek yaitu media, bahasa, materi. Dari hasil uji validasi, sudah pasti peneliti akan mendapat kritikan serta masukan dari para ahli. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan yang ada sehingga bahan ajar LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dapat menjadi media yang memenuhi kriteria valid. Dari validasi tersebut diperoleh data dari masing-masing ahli. Hasil analisis data tersebut akan diungkapkan secara lebih rinci di bawah ini.

Hasil validasi LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* yang diberikan oleh ahli media dianalisis menggunakan rumus *Aiken'V*. Hasil analisis validasi diperoleh  $V$  sebesar 0,87. Hasil analisis  $V$  berada pada interval  $0,8 < V \leq 1,0$  dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau sangat valid dalam aspek media. Adapun hasil analisis validasi ahli bahasa menunjukkan nilai  $V$  yang diperoleh adalah 0,85. Dapat dikatakan bahwa media LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* cukup valid dalam aspek bahasa. Kemudian hasil analisis validasi ahli materi diperoleh  $V$  sebesar 0,88 yang jika diklasifikasikan termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa materi yang terdapat dalam LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau sangat valid.



Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Analisis Penilaian Validator

Skor yang Diperoleh			Kriteria
Media	Bahasa	Materi	
0,87	-	-	Sangat valid
-	0,85	-	Sangat valid
-	-	0,88	Sangat valid

Setelah selesai melakukan revisi, peneliti akan melakukan uji coba media LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* tema 6 “cita-citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau kepada kelompok kecil yang terdiri dari 6 peserta didik. Subjek tersebut mewakili kemampuan peserta didik yaitu 2 orang kemampuan tinggi, 2 orang sedang dan 2 orang rendah, uji coba dilakukan pada kelas IV.A.

Berdasarkan hasil analisis data kelompok kecil (*Small Group Tryout*) diperoleh persentase guru sebesar 86%, sedangkan persentase peserta didik memiliki persentase 98,30%. Jika direkapitulasi, uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 92,15% dengan kriteria sangat praktis. Senada dengan penelitian yang dilakukan “Salamun, dkk pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan E-Lkpd Berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Muatan Ips Tema 6 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar" yang memperoleh persentase 97% dan 93% dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa LKPD tematik berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* memiliki nilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Analisis Kepraktisan

Penilai	Perolehan Persentase	Kriteria
Elvanira, S.Pd	86%	Sangat praktis
6 peserta didik kelas IV.B	98,30%	Sangat praktis
Rata-Rata	92,15%	Sangat praktis

Uji coba lapangan diterapkan kepada kelompok besar yaitu 26 peserta didik kelas IV.B. Lalu, peserta didik di berikan tes untuk mengetahui hasil belajar, dari hasil belajar analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* mempunyai nilai praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis rekapitulasi uji efektivitas mendapatkan rata-rata *pretest* 44,95 dan rata-rata *posttest* sebesar 84,32. Selanjutnya hasil tes dihitung dengan rumus *N-gain* yang memperoleh nilai



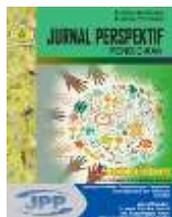
sebesar 0,71. Nilai tersebut berada pada interval  $g > 0,7$  dengan kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) memiliki nilai efektivitas yang tinggi. Penelitian yang mendukung dalam nilai efektif adalah penelitian yang dilakukan Anjarsari, M., dkk 2022 yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”. Hasil analisis memperoleh *N-gain* sebesar 0,53 termasuk ke dalam kriteria sedang. Dengan demikian, media LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Efektivitas

Responden	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	Kriteria
26 peserta didik	44,95	84,32	0,71	Tinggi

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan pada pembelajaran tematik bahwa LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: LKPD berbasis *Contextual Teaching And Learning* (CTL) tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau telah melewati penilaian dan revisi dari validator media, bahasa, serta materi. Jumlah nilai yang telah direkapitulasi dari penilaian ketiga validator terdapat 0,87 dikategorikan sangat valid. LKPD berbasis *Contextual* tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau telah diuji coba kelompok kecil dengan melalui penilaian kepraktisan dari guru, serta 6 peserta didik kelas IV.B. Jumlah nilai yang telah direkapitulasi dari penilaian terdapat 92,15% dikategorikan sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan kepada 26 peserta didik kelas IV.B. Berdasarkan hasil analisis, LKPD berbasis *Contextual* tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau dinyatakan memiliki nilai efektif yang tinggi. Jumlah nilai yang telah direkapitulasi dari penilaian terdapat 0,71 dikategorikan tinggi.



## REFERENCES

- Damayanti, L., Suana, W., Riyanda, A.R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *IKHRAIT-INFORMATIKA*, 6(1), 10-19.
- Gusdiana, P., Ekok, A. S., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education*, 1(2), 44-45.
- Hendryadi. (2017). VALIDITAS ISI: TAHAP AWAL Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 173.
- Kusnanto, R. A. B., & Frima, A. (2022). Perspektif Belajar Dengan Seni Di Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(2), 286-295
- Prastowo, A. (2016). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Rijal, A., & Ekok, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi Pq4R Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3 (2), 355-371. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.13>
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M.S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali
- Winarni, W., E. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.