



**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning (PjBL)* Di Kelas 3**

**Lailatun Na'imah<sup>1</sup>, Nur Fauziyah<sup>2</sup>, Fatimatul Khikmiyah<sup>3</sup>**

Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No. 101 GKB Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121; [lailatunnaimaha@gmail.com](mailto:lailatunnaimaha@gmail.com)<sup>1</sup>

Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No. 101 GKB Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121; [nurfauziyah@umg.ac.id](mailto:nurfauziyah@umg.ac.id)<sup>2</sup>

Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera NO. 101 GKB Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121; [fatim@umg.ac.id](mailto:fatim@umg.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract**

*The aim of this research is to use LKPD-based learning media with the PjBL learning model with valid, effective and practical fraction material. The research method used by researchers in this study uses the ADDIE paradigm, which is an abbreviation for "Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation," in the context of research and development (R&D). Student response surveys, learning outcomes assessments, and media expert surveys and all that play a role in validating research procedures. The research results show that the LKPD learning media based on Project Based Learning (PjBL) is an instrument that can be used for valid, effective and practical learning.*

**Keywords:** LKPD, Fraction, PjBL

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini merupakan penggunaan media pembelajaran berbasis LKPD dengan model pembelajaran PjBL dengan materi pecahan yang valid, efektif, dan praktis. Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini menggunakan paradigma ADDIE yang merupakan singkatan dari "Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation," dalam konteks penelitian dan pengembangan (R&D). Survei respon siswa, penilaian hasil belajar, dan survei ahli media dan semua yang berperan dalam memvalidasi prosedur penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran LKPD berbasis *Project Based Learning* (PjBL) adalah instrument yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis.

**Kata kunci:** LKPD, Pecahan, PjBL.

**INFO ARTIKEL**

<p>ISSN : 2733-0597  e-ISSN : 2733-0600  Doi : 10.30587/postulat.v5i2.9290</p>	<p><b>Jejak Artikel</b></p> <p>Submit Artikel:  16 November 2024</p> <p>Submit Revisi:  5 Desember 2024</p> <p>Upload Artikel:  29 Desember 2024</p>
--	--

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu cara untuk membimbing dan mendidik seseorang sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi kehidupan dan bangsa secara keseluruhan, maka tidak mungkin kegiatan pendidikan dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Sehingga, pendidikan itu mempunyai jangkauan dan penelitian yang sangat penting, salah satu hal dalam kegiatan kurikuler tersebut adalah pembelajaran matematika di kelas. Maka, matematika harus mengalami pertumbuhan individual sebagai respons terhadap kemajuan zaman, oleh karena itu matematika adalah mata pelajaran yang penting dalam pendidikan lapangan (Apriansyah, D., & Ramdani, M., 2018).

Pada kurikulum 2013, kurikulum menekankan agar siswa terlibat lebih aktif, berpikir kritis, dan menemukan solusi baru terhadap suatu masalah. Ditegaskan juga perlunya mengintegrasikan karakteristik dan berbudi pekerti yang unggul di dalam kelas. Beberapa sekolah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai tambahan pelajaran di dalam kelas (Tuzzara, R., Hanifah, H., & Maizora, S., 2020). Dalam membantu siswa belajar lebih efektif di dalam kelas, LKPD adalah bahan yang bagus bagi guru. Hal ini berisi instruksi, materi, dan langkah-langkah yang dapat diikuti siswa guna memandu proses pembelajaran. Sehingga, hal tersebut dapat mendorong termotivasinya siswa agar tetap aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah pedoman dalam proses pembelajaran yang berisi petunjuk, materi, dan tugas serta kegiatan lain yang dapat diselesaikan siswa (Mahardika, H. C., Ismawati, R., & Rahayu, R., 2022).

Menurut (Anzalna, L., Misdalina, M., & Nopriyanti, T. D., 2022), LKPD memiliki ciri sebagai sumber daya pembelajaran yang terdiri dari isi, kegiatan dan tugas wajib yang harus diselesaikan siswa. Maka, tidak diragukan jika LKPD memiliki kemampuan guna meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, kemampuan siswa dalam belajar dan berperilaku aktif serta berpikir kritis bergantung pada model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas (Ayuningtyas, N., & Dhewy, R. C., 2018). Dalam pembelajaran, penggunaan pembelajaran berbasis proyek dipandang sebagai upaya pembelajaran yang bermotif sosial karena

menenkankan pada pembelajaran secara langsung dengan memberikan kesempatan siswa untuk merancang dan membuat proyeknya sendiri. Buktikan bahwa PJBL bisa memberikan siswa pengalaman belajar langsung dengan memberikan pengalaman kepada siswa dalam sebuah kegiatan yang diawali dari sebuah ide hingga menjadi produk jadi yang biasa disebut dengan proyek (Sari, L., F, F., Hadiyanto, & Arif, D., 2020).

Hasil *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu barang jadi yang siap digunakan dalam situasi apapun. Anda bisa menemukan pecahan dalam berbagai bentuk dan nilai. Para ahli dibidangnya memberikan panduan cara penggunaannya hanya untuk tujuan perencanaan dan tidak memberikan hal-hal spesifik agar hasil yang dihasilkan sesuai dengan haraoan yang diinginkan oleh pendidik; melalukan penilaian dengan model yang berbeda dengan yang lain; dan tetap menginformasikan bahwa penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran adalah suatu hal yang efektif karena proyek uniknya. Menggunakan model ADDIE dan PjBL, maka dibangun proyek kembang pecah dengan harapan siswa dapat memahami materi lebih mendalam. Proyek tersebut menggabungkan bentuk dan nilai pecahan dengan tujuan agar dapat meningkatkan kreativitas dan ketelitian siswa. Dalam memperhatikan hal tersebut, penulis sangat berharap agar nantinya dapat tercipta suatu LKPD yang praktis dan shahih serta sesuai dengan paradigma yang berlaku dalam model PjBL.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan salah satu dari jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan Penelitian dan Pengembangan. Dalam paradigma ADDIE, penelitian ini terdiri dari lima langkah dan yang satu ini menggunakan semuanya: analisis, desain, oengembangan, implementasi, dan evaluasi. Lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon bagi siswa, dan hasil tes siswa adalah prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, mengevaluasi siswa dengan menggunakan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) peneliti mengenai validitas, penerapan, dan kemanjurannya. Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan siswa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) telah dievaluasi dan dipastikan kevalidannya oleh tim validator. Sebagai bahan uji untuk siswa (Krismona Arsana, W.O., & Rahayu, R., 2021). Analiss gunakan rumus n untuk mendapatkan tingkat validitas pengukuran.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal idel}} \times 100 \quad [1]$$

Berdasarkan kriteria yang tersaji pada Tabel 1, hasil penilaian validator terhadap rata-rata skor validitas menunjukkan validitasnya

**Tabel 1.** Validitas Kriteria

No	Nilai Validasi	Kriteria Validitas
1	90 - 100	Sangat Valid
2	80 - 89	Valid
3	65 - 79	Cukup Valid
4	55 - 54	Kurang Valid
5	0 - 54	Tidak Valid

Sumber: (Saputri, K., Herawati, S., Desfitri, R., & Wahyuni, Y., 2022)

Instruktur lapangan, matematikawan, dan pendidik yang ikut serta dalam evaluasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menganalisis kelayakan program matematika menggunakan lembar penggunaan. Rumusan kriteria nilai kepraktisan yang didapat sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktis} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal idel}} \times 100 \quad [2]$$

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh hasil bahwa kriteria terdidik praktis berdasarkan rata-rata skor kepraktisan yang diperoleh instruktur dan peserta.

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan

No	Nilai Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
1	86 - 100	Sangat Praktis
2	76 - 85	Praktis
3	60 - 75	Cukup Praktis
4	55 - 54	Kurang Praktis
5	< 54	TidakPraktis

Sumber: (Saputri, K., Herawati, S., Desfitri, R., & Wahyuni, Y., 2022)

Hasil penelitian digunakan untuk mengedukasi peserta dalam menilai hitungan yang efektif. Berdasarkan Tabel 3, untuk temuan evaluasi kriteria siswa yang mengikuti penelitian ini.

**Tabel 3.** Kriteria Penilaian Hasil belajar Peserta Didik

Rentang Nilai Hasil Belajar	Skor	Keterangan Skor
Nilai Hasil Belajar > 80	5	Sangat Baik
60 < Nilai Hasil Belajar ≤ 80	4	Baik
40 < Nilai Hasil Belajar ≤ 60	3	Cukup
20 < Nilai Hasil Belajar ≤ 40	2	Kurang
Nilai Hasil Belajar ≤ 20	1	Sanagat Kurang

Sumber: (Tuzzara, R., Hanifah, H., & Maizora, S., 2020)

Ketika sudah siap menghitung temuan Hasil Pembelajaran Peserta Didik, dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai efektivitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal idel}} \times 100 \quad [3]$$

Berdasarkan Tabel 4, dapat kita lihat kriteria efektivitas dari rata-rata skor efektivitasnya.

**Tabel 4.** Kriteria Efektivitas

No	Nilai Efektifitas	Kriteria Efektifitas
1	86 – 100	Sangat Efektif
2	76 – 85	Efektif
3	60 – 75	Cukup Efektif
4	55 – 59	Kurang Efektif
5	< 54	Tidak Efektif

Sumber: (Saputri, K., Herawati, S., Desfitri, R., & Wahyuni, Y., 2022)

## HASIL PENELITIAN

Berikut tahapan model ADDIE yang digunakan untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model *Project Based Learning* (PjBL) siswa kelas III:

### Analisis Hasil Tahap

Penelitian dimulai dengan melakukan analisis yang meliputi berbagai tugas seperti analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis LKPD. Analisis didapatkan dengan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penyelidikan Anda terlebih dahulu, yang kemudian digunakan untuk menilai situasi. Hasil analisis data mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar di kelas matematika, terutama dengan konsep seperti “bangun dan duduk”, “menggunakan dengan benar untuk menyelesaikan soal”, “ingin tahu dan bersedia mempelajari materi”. Hal ini yang mengharuskan saya untuk menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengetahui tingkat keproaktifan, imajinatif, dan suksesnya siswa dalam studinya. Langkah selanjutnya kita gunakan bahan ajar PjBL berbasis LKPD agar dalam pembelajaran siswa mampu menyelesaikan isi permasalahan secara aktif dan kreatif. Hal itu dapat mendorong siswa dalam pertumbuhan akademisnya dengan memanfaatkan model pengembangan ADDIE. Pembuatan LKPD berbasis PjBL. Langkah selanjutnya yaitu tahap analisis kurikulum berdasarkan dokumen kurikuler yang berlaku, seperti di Kurikulum 2013, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan sumber daya yang lain terkait *get up and go*. Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis LKPD guna mengetahui detailnya. LKPD tersebut akan diuji untuk menentukan prosedur pelaksanaannya. Berikut ikhtisar tahapan dalam mewujudkannya: (1) pertanyaan determinasi mendasar; (2) perencanaan proyek; (3) penyusunan jadwal pemantauan; (4) hasil tes; dan (5) pengalaman penilaian.

### Tahap Perencanaan Hasil

Pada tahap ini, peneliti memulai dengan menggambar pembelajaran dasar berbasis proyek pada LKPD. Dari segi tata letak penyajiannya sebagai berikut:

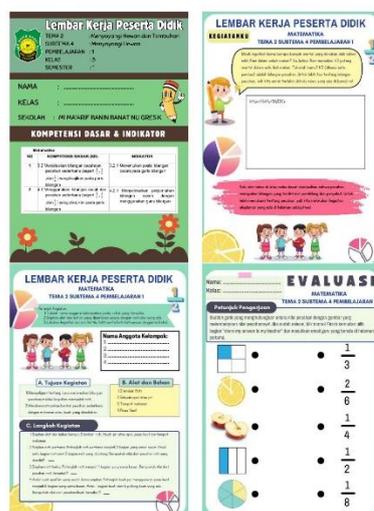
**Tabel 5.** Papan Cerita

Struktur LKPD	Keterangan
Judul, Mapel, Kelas, dan Semester	Judul LKPD, Mapel Matematika, Kelas 3, dan Semester 1
Petunjuk Belajar	Cara Penggunaan LKPD
KD, KI, dan IPK	Isi dari KD, KI, dan IPK
Informasi Pendukung	Materi/ teori dasar tentang pecahan
Tugas/langkah-langkah kerja	Langkah – langkah LKPD PjBL
Penilaian	Hasil Proyek Akhir

## Tahapan Hasil Pengembangan

### 1. Menjadikan LKPD Berbasis

Di tahap ini, kita ikuti rencana yang sebelumnya telah disusun pada tahap sebelumnya, peneliti memberi sesuatu yang segar dan menarik dari LKPD itu sendiri. Berikut petikan LKPD yang telah dibuat peneliti:



**Gambar 1.** LKPD Matematika

### 2. Validasi LKPD Berbasis

Langkah berikutnya adalah memvalidasinya dengan ahli. Untuk memastikan LKPD tersebut telah sesuai, peneliti menyerahkannya kepada panel yang terdiri dari tiga ahli: satu kepala MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik, satu guru kelas 3 MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik, dan satu guru mapel matematika MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik. Yang menilai lembar validasi peneliti merupakan ketiga validator tersebut. Revisi yang dihasilkan khususnya yaitu:

- Berikan pertanyaan khusus yang dapat menumbuhkan semangat siswa.

- b) Sertakan proyek yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsepnya.
  - c) Jangan menggunakan istilah “pasti” dalam upaya apa pun.
3. Memperbaiki Kalimat pada LKPD

Hasil validasi LKPD dari ketiga validator tersebut dapat kita lihat pada tabel 6 berikut ini:

**Tabel 6.** Hasil Penilaian Validator

No	Nama Validator	Kualitas LKPD	Kualitas Materi	Total
1	WS	25	19	44
2	LR	27	23	50
3	AC	24	20	44
Skor Total				138
Jumlah Skor Total				165

Mengacu pada tabel 6. Agar media pembelajaran interaktif yang baru dikembangkan tersebut dapat diujocobakan dengan sedikit penyesuaian menggunakan LKPD sebelumnya, perlu diperoleh kriteria “Valid”. Pengembangan hasil produk LKPD telah kami update berdasarkan masukan dari validator. Telah diuji dan siap digunakan.

### **Tahap Hasil Implementasi**

Berbasis LKPD, langkah selanjutnya yaitu mengujikannya kepada siswa pada saat belajar. Eksperimen LKPD tersebut dilakukan pada satu kelas.

#### 1. Pertemuan Pertama Kelas III

Siswa kelas III pada jam ketiga dan keempat berkumpul untuk pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama peneliti menguji siswa dengan pertanyaan-pertanyaan dasar sesuai dengan topik agar dapat memancing siswa dan membangun semangat belajarnya.

#### 2. Pertemuan Kedua Kelas III

Pada pertemuan kedua, siswa dibekali materi berupa konsep pecahan agar nantinya siswa bisa berkembang sesuai harapan peneliti. Peneliti juga mengawasi gaya belajar siswa agar tetap aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

#### 3. Pertemuan Ketiga Kelas III

Dalam pertemuan yang ketiga ini, peneliti mengawasi siswa dengan membekali materi lanjutan dari pecahan tersebut. Peneliti juga mengenalkan beberapa nilai pecahan yang diajarkan.

#### 4. Pertemuan Keempat Kelas III

Di pertemuan keempat, peneliti mengawasi siswa dan memberikan contoh kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan konsep pecahan. Peneliti menggunakan konten-konten yang menarik demi menunjang semangat belajar siswa.

#### 5. Pertemuan Kelima Kelas III

Pada pertemuan kelima, peneliti membimbing siswa dalam mengerjakan proyek yang sudah disiapkan dalam media LKPD dan memberikan instruksi kepada siswa agar dapat menyimpulkan hasil proyeknya. Peneliti menyelesaikan dengan memberikan kuisiener pengembangan produk kepada siswa.

### Tahap Evaluasi Hasil

#### 1. Analisis Data Kuesioner Respon Peserta Didik

Analisis data angket usulan *Project Based Learning* (PjBL) untuk produk berbasis LKPD pada tingkat kepraktisan pengetahuan. Penilaian peserta didik terhadap PjBL berbasis LKPD ini disadarkan pada hasil dari angket peserta didik kelas III. Sebanyak 33 orang mengisi dan memberi masukan. Media pembelajaran berbasis LKPD dengan model PjBL yang dikembangkan peneliti memenuhi persyaratan "Sangat Praktis".

#### 2. Analisis Data tes Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah menganalisis hasil dari data tes yang diberikan, sebanyak 32 siswa di kelas III dilibatkan dalam penelitian ini. Mereka dinilai menggunakan deskripsi yang berupa pertanyaan dan dikelola menggunakan alat penilaian. Kami menggunakan total sebanyak enam pertanyaan untuk mengetahui tingkat kemandirian media pembelajaran berbasis LKPD dengan model pembelajaran PjBL. Data hasil uji pendidika peserta penelitian yang menunjukkan kemandirian kategori ukuran didefinisikan sebagai "efektif" jika dan hanya jika proporsi hasil tes tersebut peserta mendidik setelah memanfaatkan PjBL berbasis LKPD memenuhi syarat. Media pembelajaran berbasis LKPD dengan model pembelajaran PjBL memperoleh klasifikasi "Sangat efektif" setelah dikembangkan.

Kemajuan penelitian Saya memiliki tiga tujuan. Tujuan kemajuannya yaitu untuk mengetahui khasiat, kegunaan, dan validitas produk yang merupakan media pembelajaran berbasis LKPD dengan model PjBL. Penelitian yang menggunakan paradigma pengembangan studi ADDIE dengan lima langkahnya yaitu *analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi* yang digunakan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi perangkat lunak.

Analisis kebutuhan untuk setiap kurikulum meliputi analisis KI, KD, dan LKPD pada fitur LKPD pada halaman 3, dan struktur LKPD PjBL pada halaman 8 dimana permasalahan analisis ini muncul ini dari temuan penelitian dan kajian yang relevan. Langkah kedua yaitu melakukan validasi media pembelajaran berbasis LKPD dengan model pembelajaran PjBL dengan bantuan tiga validator meliputi satu kepala madrasah, satu guru kelas, dan satu guru mapel MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik. Langkah ketiga yaitu finalisasi LKPD. Tahap Eksekusi I mengikuti lima kali pertemuan siswa kelas III MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik. Penilaian akhir dimana saya dapat menemukan analisis respon kuesioner, pendidikan peserta dan hasil tes. Ada total enam pertanyaan dari peserta dan peneliti diminta untuk menjelaskan kepada peserta penilaian.

Tujuan melakukan tes validasi adalah untuk menelaah kebenaran dan kesesuaian media pembelajaran berbasis LKPD dengan model PjBL diaktikan dengan kurikulum. LKPD yang dibuat harus melalui validasi oleh para ahli dibidangnya agar memenuhi standar dari isi maupun penyajian evaluasi (Sari, L., Taufina, & F, F., 2020). Survei para ahli dibidangnya menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Hal yang dinilai oleh validator diantaranya adalah kualitas LKPD dan kualitas materi. Namun, salah satu validator masih menyarankan untuk tambahan proyek agar siswa lebih paham akan konsep yang disampaikan. Karena LKPD memungkinkan peneliti dapat mengaktifkan kreativitas dan aktifitas siswa di dalam kelas (Yulisa, N., A., & Suwarjo., 2017). Temuan pada penelitian ini konsisten dengan temuan pada penelitian Kasmita Saputri dkk. (2022) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis LKPD dengan model PjBL berhubungan dengan pembelajaran sejati (Saputri, K., Herawati, S., Desfitri, R., & Wahyuni, Y., 2022).

Pada saat pelaksanaan penelitian ini siswa terlihat sangat antusias, bersemangat, dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan LKPD dengan model PjBL. Peneliti mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis LKPD dengan model PjBL sebaiknya digunakan dalam proses pembelajaran karena menambah semangat belajar siswa meskipun masih memerlukan bantuan pendidik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil uji praktek yang menggunakan angket yang telah disebarkan mengedukasi peserta dalam uji coba menuju *Project Based Learning* (PjBL) siswa kelas III MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik. Kita dapat mengukur kegunaan LKPD ketika melihat seberapa baik peserta dapat memahami materi yang disampaikan dan menerapkannya dalam pembelajaran (Khaira, U., Darmansyah, & Yanti, F., 2022). Beberapa peserta mengeluhkan penggunaan LKPD adalah hal yang membosankan, hal tersebut berubah ketika adanya penggunaan LKPD dengan model PjBL. Peserta sangat berantusias menjalankan proyeknya dan dengan mudah memahami

konsep dari materi yang disampaikan. Temuan ini konsisten dengan temuan Raudya Tuzzahra dkk. (2020), yang menemukan bahwa LKPD dengan paduan PjBL menghasilkan perolehan pengetahuan yang sangat aplikatif (Tuzzara, R., Hanifah, H., & Maizora, S., 2020).

Dengan mengguankan hasil tes, siswa pada kelas III bertindak sebagai subjek uji coba yang bersedia mengikuti penelitian. Tipikal siswa kelas III MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik dapat menjawab soal dengan kriteria efektif, dan terdapat enam pertanyaan. Temuan dari (Tuzzara, R., Hanifah, H., & Maizora, S., 2020) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis PjBL menghasilkan pembelajaran yang sangat efektif, oleh karena itu temuan ini sesuai dengan temuan mereka.

Maka, media pembelajaran berbasis LKPD dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang diciptakan oleh peneliti sendiri sebagai penyempurna dari temuan sebelumnya yang berakaitan (Tuzzara, R., Hanifah, H., & Maizora, S., 2020). Sumber selanjutnya yaitu artikel jurnal karya Yulisa, Surbakti, dan Suwarjo (2017) yang menjelaskan penelitian menggunakan desain pretest-posttest yang melibatkan siswa secara langsung (Yulisa, N., A., & Suwarjo., 2017). Siswa dengan ADDIE menjadi peserta aktif dalam belajar namun tetap pasif. Selanjutnya menurut jurnal (Rahayu, L. S., Irianto, S., & Anggoro, S., 2019). Dapat kita ambil kesimpulan bahwa penggunaan yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan dasar yang layak dalam pembuatan LKPD.

Pada bagian ini penulis menyajikan kesimpulan dari hasil penelitiannya berdasarkan atas pertanyaan penelitian atau rumusan masalah yang disajikan pada bagian pendahuluan. Selain itu, penulis juga menyajikan diskusi berdasarkan temuan tersebut. Diskusi merupakan salah satu bagian terpenting dari suatu artikel karena pada bagian ini peneliti menyajikan perbedaan hasil penelitiannya dengan peneliti sebelumnya. Berikutnya, penulis juga memberikan rekomendasi kepada peneliti yang lain, pemerintah maupun stakeholder yang memiliki keterkaitan baik langsung maupun tidak langsung dengan hasil penelitiannya. Penulis juga bisa menambahkan implikasi hasil penelitiannya secara praktik maupun keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan.

### **KESIMPULAN, DISKUSI DAN REKOMENDASI**

Temuan penelitian tentang media pembelajaran berbasis LKPD dengan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan landasan untuk bangkit dan bergerak. Siswa kelas III MI Ma'arif Banin Banat Nu Gresik telah menyelesaikan tugas tersebut sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, 1) Media pembelajaran berbasis LKPD dengan model PjBL pada penelitiannya dinyatakan "Sah" setelah melalui prosedur validasi yang meliputi tiga validator

yang terdiri dari, satu kepala MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik, satu guru kelas MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik, dan satu guru mapel MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik. 2) Dengan menggunakan alat penilaian tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis LKPD yang menggunakan model PjBL, maka media tersebut dinyatakan "Sangat Praktis". 3) Peserta penelitian menilai bahwa tingkat keefektifitas penggunaan model pembelajaran PjBL ini dinilai "Sangat Efektif" berdasarkan tes yang diberikan. Mengingat LKPD dapat dibangun di atas PjBL sehingga peneliti yang mengembangkannya sah, praktis, dan efektif.

Menurut pernyataan peneliti, LKPD ini masih bersifat sederhana jika dihadapkan dengan tantangan yang ada pada saat ini. Peneliti sudah berusaha memberikan materi, pertanyaan dan contoh, namun belum menghasilkan produk apa pun yang mendorong peserta agar dapat berpikir kritis dan kreatif. Maka dari itu, peneliti menggunakan media pembelajaran LKPD dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dan peneliti berharap LKPD ini bisa dikembangkan lagi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan peneliti.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah swt atas selesainya penulisan ini dan kelancaran setiap prosesnya. Terimakasih juga kami ucapkan kepada bapak/ibu dosen dan orang tua yang selalu membimbing, mendukung serta memfasilitasi demi sukses dan lancarnya proses pengerjaan ini, tak lupa juga saya ucapkan kepada suami tercinta yang selalu memberi semangat dan tak pernah lelah dalam mendukung pengerjaan ini. Serta bapak/ibu guru MI Ma'arif Banin Banat NU Gresik yang turut mendukung proses pembuatan ini. Serta seluruh orang-orang tercinta yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anzalna, L., Misdalina, M., & Nopriyanti, T. D. (2022). Pengembangan LKPD Berorientasi Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP. *Jurnal Derivet*, 1-9.
- Apriansyah, D., & Ramdani, M. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Dan Berpikir Kreatif Matematika Siswa MTS Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 2, No 2*, 1-7.
- Ayuningtyas, N., & Dhewy, R. C. (2018). Penerapan PjBL Terhadap Kemampuan Literasi Matematis (Uncertainly And Data) Untuk Siswa SMP. *Jurnal PI, Pend Mat. STKIPH*, 34-47.

*Lailatun Na'imah<sup>1</sup>, Nur Fauziyah<sup>2</sup>, Fatimatul Khikmiyah<sup>3</sup>: Pengembangan Lembar Kerja...*

Khaira, U., Darmansyah, & Yanti, F. (2022). Uji Praktikalitas Pengembangan LKPD Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1-10.

Krismona Arsana, W.O., & Rahayu, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 134-143.

Mahardika, H. C., Ismawati, R., & Rahayu, R. (2022). Penerapan LKPD Berbantuan Simulasi PHET Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 1-10.

Rahayu, L. S., Irianto, S., & Anggoro, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Volume Bangun Ruang Tak Beraturan Menggunakan Model Project Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1-14.

Saputri, K., Herawati, S., Desfitri, R., & Wahyuni, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project based Learning Pada Pokok Bahasan Segitiga. 1-11.

Sari, L., F, F., Hadiyanto, & Arif, D. (2020). Validitas LKPD Berbasis Model Project Based Learning Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1-13.

Sari, L., Taufina, & F, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Model PjBL Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1-8.

Tuzzara, R., Hanifah, H., & Maizora, S. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Model PJBL Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pengembangan Matematika Sekolah (JP2MS)*, 69-81.

Yulisa, N., A., & Suwarjo. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-11.