

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada
Materi Bangun Ruang Kelas V SD
Negeri 32 Palembang**

¹Niken Khairunisa, ²Ilham Arvan Junaidi, ³Imelda Ratih Ayu

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Prodi Pendidikan Jasmani, ³Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: [1nikenkhairunisa03@gmail.com](mailto:nikenkhairunisa03@gmail.com), [2ilhamarvanjunaidi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ilhamarvanjunaidi@univpgri-palembang.ac.id), [3imeldaratihayu6@gmail.com](mailto:imeldaratihayu6@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Make a Match* yang memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga siswa mampu menguasai pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan di deskripsikan secara terperinci dari tahap melakukan spesifikasi produk, Flowchart, Storyboard, pengembangan produk, validasi para ahli, serta mengujikan pada peserta didik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 32 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli menilai kualitas tampilan media, penggunaan bahasa dan penyajian materi yang secara keseluruhan memperoleh skor persentase 86,05% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan keseluruhan siswa memperoleh skor persentase 85,87% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) pada materi bangun ruang kelas V SD disimpulkan bahwa LKPD Berbasis *Make a Match* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata Kunci: Bangun Ruang; LKPD *Make a Match*; Model ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang terorganisasi, terencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia yang lebih dewasa dan berbudaya. Adapun asas untuk mencapai

pembinaan ini harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak yaitu aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.¹

Adapaun pembelajaran yaitu pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Pada peserta didik, belajar adalah proses interaksi dari berbagai potensi diri siswa (fisik, nonfisik, emosi, dan intelektual), interaksi peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik lainnya, serta lingkungan dengan konsep dan fakta. Interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.²

Matematika yakni pembelajaran yang ada disetiap tahap pendidikan, dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga bangku perkuliahan. Dengan mempelajari matematika, kita dapat belajar berpikir secara kritis, kreatif, serta aktif. Penyebab kegagalan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika antara lain : (1) tidak dapat menangkap konsep dengan benar, (2) tidak menangkap arti dari lambang-lambang, (3) tidak memahami asal usul suatu prinsip, (4) tidak lancar menggunakan operasi dan prosedur, (5) pengetahuan yang dimiliki tidak lengkap.

Menurut Gay (Sa'adah & Wahyu , 2020), Riset serta pengembangan / *research and development* (R&D) ialah upaya untuk mengembangkan produk yang efektif untuk dipakai di sekolah. R&D didefinisikan sebagai studi sistematis mengenai desain, pengembangan, evaluasi, proses belajar mengajar, serta produk yang harus memenuhi kriteria valid serta praktis.

Pengembangan LKPD pernah dilakukan oleh (Syarif, 2021) dengan hasil riset yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa lebih aktif.

¹ A Susanto, A. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana .2013), hal, 101

² Thobroni. *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2017), hal 17

LKPD yaitu media yang dipakai oleh peserta didik untuk membantu memudahkan peserta didik berinteraksi dengan bahan ajar.³

Upaya yang dilakukan dalam menangani kesulitan yang dihadapi siswa tersebut diperlukannya peningkatan dalam kegiatan belajar matematika yang mudah dipahami siswa dan menyenangkan serta menggunakan bahan ajar yang bervariasi seperti penggunaan LKPD yang sebelumnya belum pernah diterapkan. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik mempersiapkan pembelajaran dengan memahami karakteristik materi pelajaran, karakteristik peserta didik, serta memahami uraian atau tata cara pembelajaran yang benar sehingga proses pembelajaran akan lebih bervariasi.

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran LKPD berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* Pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 32 Palembang yang valid dan praktis ?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 32 Palembang, yang berlokasi di Jl. Rambutan No.06, 30 Ilir Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Pada riset ini yang menjadi objek ialah perangkat pembelajaran LKPD berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* Pada materi bangun ruang kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa wawancara kepada guru kelas, angket respon siswa dan instrumen angket berupa lembar validasi oleh ahli media dan ahli bahasa serta lembar validasi materi oleh

³ Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. (Jakarta : Bumi Aksara).hal,193

guru kelas. **Error! Reference source not found.** mengatakan bahwa instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang akan digunakan untuk mengumpulkan data.

Menurut **Error! Reference source not found.** Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain.

Data yang didapatkan dari ahli menggunakan penskoran skala likert (interval 1 sampai 5). Berikut tabel penskoran Skala Likert

Tabel 1. Penskoran Kevalidan dan Kepraktisan

Skor	Kriteria
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Adapun acuan rumus analisis kevalidan dan kepraktisan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber : (Lestari, 2017)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran LKPD yang digunakan adalah model ADDIE yang menggunakan 5 langkah, yaitu :

1. Hasil tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis terdapat 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis materi. Analisis kurikulum yang didapatkan dari hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 32 Palembang di kelas V

sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang dibutuhkan dalam pengembangan LKPD dalam materi volume bangun ruang agar peserta didik dapat belajar secara aktif. Analisis kebutuhan siswa dari hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan bahan ajar berupa LKPD di kelas V masih berupa penjelasan dan latihan soal tanpa adanya konsep dari materi volume bangun ruang. Dan guru sebagai fasilitator juga belum mengembangkan LKPD sendiri yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun analisis materi dihasilkan bahwa materi yang diberikan kebanyakan hanya materi saja tanpa disertai dengan gambar yang menarik. Selain itu masih banyak materi-materi yang kurang lengkap. Pada saat peneliti melihat hasil belajar yang dibuktikan dengan pengerjaan soal-soal yang dilakukan siswa rata-rata memiliki nilai yang dibawah rata-rata.

2. Hasil tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain hasil yang didapatkan yaitu referensi yang digunakan dalam penyusunan LKPD ini yaitu buku *Senang Belajar MATEMATIKA untuk SD/MI Kelas V*. selanjutnya penyusunan desain produk dirancang sesuai dengan materi dan pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh peneliti, yaitu volume bangun ruang dengan pengembangan berbasis *Make a Match*. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang didesain terdiri dari cover LKPD, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, KI & KD, Tujuan pembelajaran, materi dan soal. Dalam penyusunan produk tersebut digunakan perangkat lunak microsoft word 2013.

3. Hasil tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini proses validasi produk dilakukan setelah pembuatan perangkat pembelajaran LKPD berbasis *Make a Match* ini selesai validasi yang dilakukan para ahli yang menjadi validator LKPD berbasis *Make a Match* tersebut terdiri dari 2 dosen ahli dan guru SD Negeri 32 Palembang. Revisi dari ahli media terhadap LKPD berbasis *Make a Match* yaitu perbaikan

pada tujuan pembelajaran dan ketikan dirapikan, kemudian revisi dari ahli/pakar terhadap LKPD berbasis *Make a Match* pada tahap validasi bahasa yaitu agar gambar dibuat lebih berwarna dan memperbaiki penulisan.

Tabel: 2

Perolehan Data Keseluruhan Oleh Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Media	92,85%
2.	Bahasa	82,66%
3.	Materi	82,66%
Jumlah		258,17
Rata-rata		86,05%

(Sumber: Olah data 2022)

Berdasarkan data yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa keseluruhan validasi LKPD berbasis *Make a Match* memperoleh nilai 86,05% yang berarti termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”.

4. Hasil tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap Impelementasi setelah LKPD berbasis *Make a Match* valid oleh ahli materi, media dan bahasa maka selanjutnya LKPD berbasis *Make a Match* dapat di impelementasikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa uji lapangan yaitu *Small Group* sebanyak 8 siswa yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang serta rendah untuk lebih mengetahui kepraktisan LKPD berbasis *Make a Match* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil angket respon siswa pada tahap *Small Group* diperoleh kesimpulan secara keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap LKPD pembelajaran yang dikembangkan rata-rata keseluruhan angket respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

5. Hasil tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Setelah tahap implementasi dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian LKPD pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan memperbaiki produk sesuai dengan saran dan kritik dari validator dan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan LKPD Berbasis *Make a Match* pada pembelajaran kelas V SD. Hasil penelitian ini terdiri dari 3 ahli validasi yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 2 dosen Universitas PGRI Palembang dan 1 guru SD Negeri 32 Palembang didapatkan hasil bahan ajar LKPD Berbasis *Make a Match* dinyatakan dengan kategori cukup valid tetapi perlu direvisi terlebih dahulu, setelah dilakukan revisi maka didapatkan hasil valid dan tidak perlu direvisi lagi. Validasi bahan ajar ini meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara guru SD Negeri 32 Palembang bahwa tidak semua siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena karakteristik tingkat pemahaman siswa berbeda-beda. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang berisikan materi dan soal sehingga pembelajaran tersebut bersifat kurang menarik dan membuat siswa bosan yang menyebabkan rendahnya nilai KKM siswa.

Berdasarkan analisis silabus dan kurikulum K13 matematika kelas V didapatkan kompetensi yang sesuai untuk dikembangkan ke dalam LKPD bangun ruang. Peneliti juga melakukan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan sub pokok materi bangun ruang yang ada di dalam silabus. Di dalam pengembangan topik adapun garis besar pada isi bahan ajar LKPD antara lain; KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi bangun ruang, contoh soal, tugas mandiri, evaluasi dan daftar pustaka. Menurut Arsyad (2017:25) mengemukakan penggunaan

media LKPD diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran antara lain yaitu : 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar semakin lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar; 2) meningkatkan motivasi siswa dengan mengarahkan perhatian siswa, sehingga memungkinkan siswa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; dan 4) siswa akan mendapatkan pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

1. **Kevalidan LKPD**

Setelah dilakukan perhitungan didapat nilai validitas dari ahli media sebesar 92,85%, nilai validitas dari ahli bahasa sebesar 82,66%, dan nilai validitas ahli materi 82,66%. Hal tersebut berarti dari ketiga aspek, bahasa, materi dan media dihasilkan produk yang valid. Produk LKPD berbasis *Make a Match* dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan kevalidan yang mana masing-masing aspek memiliki 3 validator yang ahli dalam bidang-bidangnya.

Pada teori dapat dihubungkan bahwa LKPD ini dapat digunakan siswa sebagai bahan ajar yang mana produk LKPD berbasis *Make a Match* sendiri sudah memenuhi kevalidan dari 3 aspek, aspek bahasa, aspek materi dan aspek media. Untuk aspek bahan ajar LKPD berbasis *Make a Match* ini valid yang berarti LKPD berbasis *Make a Match* ini sudah memenuhi aspek seperti aspek tampilan cover, aspek kemudahan penggunaan, aspek kemanfaatan, aspek kegrafikan dan aspek kebahasaan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Silvia (2018), bahwa produk LKPD berbasis Etnomatematika pada materi garis dan sudut yang disusun telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan proses validasi Ahli yaitu dengan skor total 165 dan masuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya penelitian oleh Fauzan (2017), bahwa produk LKPD yang dikembangkan dari angket respon yang diisi oleh validator dihasilkan nilai rata-rata kevalidan, yaitu 95,15% dengan kategori sangat valid.

2. Kepraktisan

Pada penelitian ini dilakukan perhitungan nilai kepraktisan. Langkah-langkah untuk menganalisis kepraktisan LKPD yang diperoleh dari angket respon siswa. Nilai kepraktisan didapat dengan membandingkan jumlah semua skor dengan skor maksimum yang akan dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan nilai kepraktisan didapatkan nilai kepraktisan dari respon siswa nilai kepraktisan sebesar 85,87%.

Nilai kepraktisan diatas menunjukkan bahwa menurut siswa LKPD berbasis *Make a Match* ini sangat praktis dengan nilai 85%. Hal ini dibuktikan dengan ketertarikan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar pada saat peneliti menerapkan LKPD berbasis *Make a Match*. Disisi lain siswa juga merasa tertarik dengan LKPD berbasis *Make a Match* karena di desain sesuai dengan karakter anak kelas V Sekolah Dasar.

Menurut Sukardi (2011:19) bahan ajar yang telah dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa bahan ajar tersebut dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya termasuk dalam kategori baik. berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Revita (2019), bahwa perangkat pembelajaran matematika berbasis penemuan terbimbing dapat dikatakan praktis berdasarkan data kepraktisan akhir yang dilihat dari angket respon guru dihasilkan nilai rata-rata kepraktisan, yaitu 85,45% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya penelitian oleh Khasanah (2018), bahwa LKPD Geometri Transformasi dengan Motif Tapis Lampung merupakan bahan ajar yang baik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan angket respon yang diisi oleh guru dihasilkan nilai rata-rata kepraktisan, yaitu 82,32%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan LKPD berbasis *Make a Match* pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 32 Palembang yang

telah dilaksanakan bisa disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Make a Match* yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) dinyatakan valid atas dasar hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar 92,85%; ahli materi sebesar 82,66%; dan ahli bahasa sebesar 82,66%. LKPD berbasis *Make a Match* juga dinyatakan praktis atas dasar hasil penelitian kepraktisan pada uji lapangan *Small Group* sebesar 85,87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Khasanah, B. A., & Fadila, A. (2018). Pengembangan LKPD Geometrik Transformasi Dengan Motif Tapis Lampung. *Jurnal Edumath*, 4, 59-64.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Revita, R. (2019). Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk SMP. *Journal For Research in Mathematics Learning (Juring)*. p-ISSN: 2621-7430, e-ISSN: 262107422, Vol.2, No. 1, Maret 2019, Hal. 1-7.
- Silvia, T.S. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1 (2), Desember 2019 e-ISSN: 271-3156
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana .
- Syarif, A. F. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Model Kooperatif Think Pair-Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7, 79-86.
- Thobroni. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.