

**PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KD.
MEMAHAMI PASAR MONOPOLI, MONOPOLISTIK DAN
OLIGOPOLY PESERTA DIDIK KELAS X
SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG**

Resty Trianingtias¹, Wayan Satria Jaya², Kharisma Idola Arga³
^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: restytrianingtias20@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id², idolarga@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan kegiatan pembelajaran belum menggunakan LKPD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* peserta didik kelas X SMK Palapa Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tahapan penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,40, sementara uji validasi bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,60. Pada uji kepraktisan peserta didik kelas X AP yang menggunakan LKPD memperoleh rata-rata skor penilaian 3,69. Selanjutnya pada uji T, LKPD menunjukkan hasil belajar yang baik, dimana di dapat $t_{hit} = 2,95$ dan $t_{tab} = 2,04$ pada taraf signifikan 5%. Ini berarti ada perbedaan antara nilai mata pelajaran ekonomi kelas X AP (yang menggunakan LKPD) dan kelas X PM (yang tidak menggunakan LKPD) di SMK Palapa Bandar Lampung.

Kata Kunci : Pengembangan, Lembar Kerja Peserta Didik, Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Abstract: *The problem in this research is motivated by low learning outcomes and learning activities have not used LKPD. The purpose of this study was to determine the effect of developing student worksheets based on problem based learning models for class X students of SMK Palapa Bandar Lampung. This research is a type of research and development (research and development). The research stages refer to the ADDIE development model which includes Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results showed that the material expert validation test obtained an average score of 4.40, while the language validation test obtained an average score of 4.60. In the practicality test, class X AP students using LKPD obtained an average score of 3.69. Furthermore, on the T test, the LKPD showed good learning outcomes, where $t_{hit} = 2,95$ and $t_{tab} = 2.04$ at a significant level of 5%. This means that there is a difference between the scores of class X AP economics subjects (which use LKPD) and class X PM (which do not use LKPD) at SMK Palapa Bandar Lampung.*

Keyword: *Development, Student Worksheet, Problem Based Learning Learning Model*

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran yang ada di SMK adalah pembelajaran ekonomi bisnis. Ekonomi bisnis merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang bervariasi, dan berkembang dengan

sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, atau distribusi. Pembelajaran ekonomi merupakan salah satu aktifitas belajar-mengajar pada bidang studi yang disajikan disekolah-sekolah lanjutan dan bahkan diperguruan tinggi. Materi pelajaran

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KD. MEMAHAMI PASAR MONOPOLI, MONOPOLISTIK DAN OLIGOPOLY PESERTA DIDIK KELAS X SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG

ekonomi bisnis merupakan salah satu ruang lingkup dari pembelajaran ilmu sosial yang memfokuskan diri pada kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan pemahaman peserta didik terutama dalam menelaah peristiwa ekonomi dan masalah ekonomi. Melalui pembelajaran ekonomi peserta didik diharapkan mampu untuk memahami fakta yang terjadi di lapangan, peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya serta untuk pengetahuan cara berfikir dan kemampuan menilai keunggulan dalam kegiatan ekonomi.

Bahan ajar LKPD ekonomi harus berorientasi kepada kegiatan belajar peserta didik sehingga bahan ajar disusun berdasarkan kebutuhan dan motivasi peserta didik. Hal itu bertujuan agar peserta didik lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. LKPD ini juga dapat digunakan peserta didik secara mandiri tanpa harus melibatkan guru. Bagi guru, bahan ajar ini hendaknya bisa mengarahkan guru dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran di kelas. Pola sajian bahan ajaran disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik sehingga mudah dipahami.

Hasil observasi awal dengan mewawancarai guru mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK Palapa Bandar Lampung dimana beliau menyatakan bahwa, bahan ajar yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran yang berlangsung diambil dari jasa penerbit atau dari buku paket saja sehingga peserta didik tidak tertantang dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Pembelajaran yang terfokus pada buku paket, membuat pembelajaran kelihatan kaku dan peserta didik sulit memahami materi

pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut membuat peserta didik kekurangan bahan belajar untuk dipelajarinya baik di sekolah maupun di rumah sehingga peserta didik harus mencari sendiri bahan belajar tambahan lain untuk melengkapi materi pembelajaran. Selain itu dari pendidik juga belum ada mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dianggap belum memenuhi kebutuhan peserta didik dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Biasanya dalam proses belajar mengajar guru hanya mengarahkan peserta didik mencatat materi dengan membaca buku paket yang dibagikan kemudian menjelaskan materi yang dibahas pada hari itu dan diakhir pembelajaran guru memberikan tugas dibagikan akhir dibuku paket tersebut, biasanya peserta didik yang diberikan tugas seperti ini malas untuk mengerjakannya karena jenuh/bosan dengan keadaan seperti ini.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar perlu dikembangkan agar dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar tambahan selain buku teks. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan yang mampu membantu peserta didik dalam memecahkan masalah pembelajaran yang memuat materi dan lembar-lembar tugas yang terstruktur adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *problem based learning*.

Menurut Gay dalam Hamzah (2020 : 1) penelitian pengembangan adalah usaha

mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Borg dan Gall dalam Hamzah (2020 : 1) mendefinisikan penelitian pengembangan (merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Sedangkan Seels dan Richey dalam Hamzah (2020 : 1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Selanjutnya Van den Akker dan Plomp dalam Hamzah (2020 : 1) mendeskripsikan penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Borg and Gall dalam Sugiyono (2019 : 28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf.

Prastowo (2015 : 204) Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu bahan ajar berbentuk cetak, dimana dalam LKPD terdapat materi-materi dan soal yang nantinya dapat dijadikan bahan evaluasi peserta didik untuk dikerjakan berdasarkan

komponen-komponen seperti tugas atau latihan, petunjuk penggunaan, dan langkah-langkah penyelesaian. Oleh karena itu, desain pembuatan LKPD harus memperhatikan komponen-komponen yang membentuk bahan ajar berupa LKPD.

Kosasih (2021 : 33) sesuai dengan namanya, LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik. Adapun Dhari dan Haryono mendefinisikannya sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekadar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena LKS atau LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/ bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks).

Kosasih (2021 : 39-40), langkah-langkah yang harus dilalui dalam menulis LKPD yaitu sebagai berikut.

1. Analisis kurikulum untuk menentukan materi-materi yang akan memerlukan bahan ajar LKPD.
2. Menyusun peta kebutuhan LKPD guna mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis dan urutan LKPD-nya juga dapat dilihat. Urutan LKPD ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan.
3. Menentukan judul/subjudul LKPD berdasarkan KD/indikator pembelajaran yang tertuang pada RPP.

4. Melakukan langkah penulisan LKPD, meliputi tahapan berikut.

- a) Menentukan KD dan indikator pembelajaran.
- b) Penyusunan pokok-pokok materi sesuai dengan KD dan indikatornya.
- c) Mengembangkan sejumlah kegiatan sesuai dengan indikator yang ada secara terperinci, sistematis, dan variatif, dapat berupa kegiatan pengembangan kognisi, psikomotor, sampai pada pengembangan afeksi.
- d) Mengusun perangkat penilaian tes formatif untuk mengukur pemahaman peserta didik untuk seluruh submateri/KD-nya.

Huda (2017:73) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Aqib dan Murtadlo (2016:3) model pembelajaran adalah cara, contoh, ataupun pola yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada peserta didik yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas.

Menurut Arends dalam Warsono (2016 : 147) pada esensinya pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan peserta

didik dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Untuk memperoleh informasi dan mengembangkan konsep-konsep sains, peserta didik belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data dan mengorganisasikan masalah, menyusun fakta, menganalisis data, dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah, kemudian memecahkan masalah, baik secara individual maupun dalam kelompok.

Mudlofir (2017 : 72) model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Pengertian metode pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Lebih lanjut Boud dan Felled dan Fogarty dalam Mudlofir (2017 : 72) menyatakan bahwa PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada peserta didik dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured*, atau *open ended* melalui stimulus dalam belajar.

Hidayat dan Narulita (2017:53) mengemukakan ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu :

1. Faktor dari dalam yaitu sifat bawaan

2. Faktor dari luar, diantaranya adalah keluarga, sekolah dan masyarakat atau lingkungan.

Kusworo (2019:1) dalam perkembangannya pada kajian akademik dikenal dengan istilah ilmu ekonomi. Ilmu ekonomi merupakan bagian disiplin ilmu sosial (*social science*) yang mempelajari bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, dengan ilmu ekonomi manusia dapat mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Ilmu ekonomi senantiasa bermanfaat apabila masalah yang dipelajari ilmu ekonomi terkait dengan keterbatasan sumber daya yang langka, sumber daya yang tidak langka tidak dipelajari dalam ilmu ekonomi. Ilmu ekonomi menganalisis terkait dengan barang apa yang harus diproduksi, bagaimana cara memproduksinya dan untuk siapa barang dan jasa diproduksi.

Susanto (2016 : 5), yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Suprijono (2015 : 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang harus di ingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya,

hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Fitria (2018:55) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh seseorang dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Keberhasilan dalam suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang berupa nilai atau dapat ditentukan dengan mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor ini dilihat keaktifan peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development/ R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey, and Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Thiagarajan menggunakan Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* (1974). *Dick and Carry* menggunakan istilah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa lembar kerja peserta didik. Produk yang dipertanggung jawabkan ialah produk yang

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KD. MEMAHAMI PASAR MONOPOLI, MONOPOLISTIK DAN OLIGOPOLY PESERTA DIDIK KELAS X SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG

sudah diuji validitasnya oleh ahli-ahli dan sudah di uji kepraktisannya dilapangan. Model penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019 : 28). Produk yang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X SMK Palapa Bandar Lampung dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dipopulerkan oleh *Dick and Carry*.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran ekonomi bisnis kelas X SMK Palapa Bandar Lampung.

Brach dalam Sugiyono (2019 : 38) mengembangkan *instructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan

menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi lembar kerja peserta didik (LKPD) yang selanjutnya dijadikan dasar untuk menentukan valid atau tidaknya LKPD tersebut untuk diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi dan bahasa.

b. Lembar Angket

Lembar angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan lembar kerja peserta didik (LKPD) dilihat dari aspek isi, penyajian, bahasa, kemenarikan serta media yang dipakai. Pengisian angket ini dengan 5 alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), ST (Setuju), RG (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas X SMK Palapa Bandar Lampung setelah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam pembelajaran.

c. Lembar Tes Hasil Belajar

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada materi pasar monopoli, monopolistik dan oligopoli menggunakan soal yang berbentuk pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *develop* atau pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan. Diketahui dari hasil validasi ahli dan uji coba kemudian dilakukan revisi sampai produk layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden yang telah di dapat kemudian dikonversikan sesuai tabel konversi kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD pembelajaran menurut responden.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen dari Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung. Angket yang digunakan berjumlah 20 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek didaktik, aspek konstruksi, aspek teknis dan kualitas materi LKPD. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi terdapat pada sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Validator Ahli Materi
LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning*

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
Aspek Didaktik			
1	Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	3	5
2	Menekankan proses untuk menemukan konsep	5	5
3	Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta	3	4

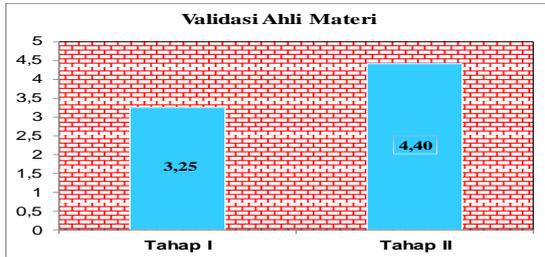
No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
	didik		
4	Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan emosional	4	5
Aspek Konstruksi			
5	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak	2	4
6	Kesesuaian pertanyaan yang digunakan dengan tingkat kemampuan peserta didik	3	3
7	Menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menulis pendapatnya	3	5
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda	3	4
9	Penggunaan bahasa komunikatif	3	5
10	Kelengkapan identitas	3	4
Aspek Teknis			
11	Kejelasan tulisan dan gambar	3	5
12	Penampilan fisik LKPD dapat mendorong minat baca peserta didik	4	4
Kualitas Materi LKPD			
13	Kelengkapan materi	3	4
14	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD)	4	5
15	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	4
16	Kebenaran konsep materi	2	4
17	Keakuratan gambar	3	4
18	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5
19	Kesesuaian urutan materi	4	4
20	Melatih peserta didik berfikir kritis dan kreatif	4	5
TOTAL SKOR		65	88
RATA-RATA SKOR		3,25	4,4

Sumber : Pengolahan Data

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, pada tahap I diperoleh rata-rata skor sebesar 3,25 dalam kategori “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Hasil rata-rata skor validasi ahli materi pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KD. MEMAHAMI PASAR MONOPOLI, MONOPOLISTIK DAN OLIGOPOLY PESERTA DIDIK KELAS X SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG



Gambar 4.1 Diagram Uji Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen dari Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung. Angket yang digunakan berjumlah 10 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian oleh ahli bahasa meliputi aspek keterbacaan LKPD. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli bahasa terdapat pada sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validator Ahli Bahasa LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning*

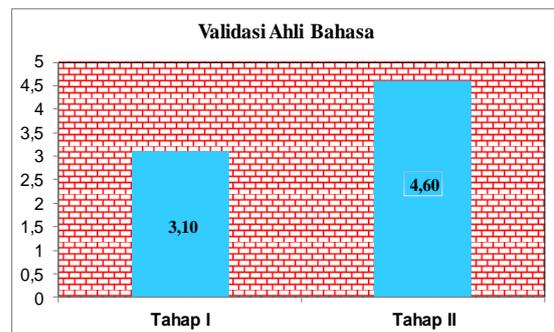
No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
Aspek Keterbacaan LKPD			
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	5
2	Menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan konsep pada materi	4	4
3	Bahasa yang dipakai lugas dan mudah dipahami peserta didik	4	5
4	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	5
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3	4
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	4	4
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	3	5
8	Ketepatan ejaan	2	5
9	Konsistensi penggunaan istilah	2	4
10	Konsistensi penggunaan symbol dan ikon	3	5

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
TOTAL SKOR		31	46
RATA-RATA SKOR		3,1	4,6

Sumber : Pengolahan Data

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa di atas, pada tahap I diperoleh rata-rata skor sebesar 3,10 dalam kategori “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli bahasa, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli bahasa dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,60 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Hasil rata-rata skor validasi ahli bahasa pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Uji Validasi Ahli Bahasa

3) Analisis Data Hasil Belajar Uji T

Setelah LKPD melalui tahap validasi oleh para ahli dan telah direvisi, selanjutnya LKPD diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan, dan keefektifan LKPD yang dikembangkan. Pada uji keefektifan maka dilakukan perbandingan 2 kelas dimana salah satu kelas menggunakan LKPD sementara satu kelas lagi tidak menggunakan LKPD. Uji coba LKPD dilakukan di SMK Palapa Bandar

Lampung dimana pada kelas X AP menggunakan LKPD yang berjumlah 32 peserta didik dan sementara kelas X PM yang tidak menggunakan LKPD berjumlah 15 peserta didik.

Dari perhitungan di atas didapat $t_{hit} > t_{tab}$ ($2,95 > 2,04$) sehingga H_a diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara kelas X AP yang menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis model pembelajaran *problem based learning* dan kelas X PM yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

4) Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan dilakukan berdasarkan respon dari peserta didik khususnya kelas X AP yang menggunakan LKPD tersebut melalui lembar penilaian LKPD. Peserta didik memberikan penilaian yang positif dalam pembelajaran ekonomi, sebagian besar peserta didik juga tertarik dan memberikan tanggapan bahwa LKPD pembelajaran memudahkan mereka dalam memahami materi. Berikut adalah penilaian dari respon peserta didik terhadap aspek kepraktisan LKPD dalam pembelajaran.

Tabel 4.12
Respon Angket Peserta Didik Kelas X AP Terhadap Kepraktisan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Nama Peserta Didik	No Item Pernyataan										Total Skor	Rata - Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AL	3	4	3	3	3	2	3	5	3	5	34	3,4
2	APA	5	5	3	4	3	5	3	5	3	3	39	3,9
3	AMV	2	3	4	3	3	5	3	3	5	4	35	3,5
4	AR	3	5	2	5	5	3	4	5	4	5	41	4,1
5	ADF	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	38	3,8
6	AY	5	3	4	3	5	3	4	3	2	3	35	3,5
7	AC	3	5	3	2	3	3	4	5	4	3	35	3,5
8	AWS	3	4	2	3	4	3	4	4	3	5	35	3,5
9	BA	4	3	5	5	5	2	3	3	4	3	37	3,7
10	DIA	3	3	4	2	3	3	4	3	5	3	33	3,3
11	DBP	3	4	3	5	5	4	3	5	3	2	37	3,7
12	BMU	3	3	4	3	5	3	4	5	3	4	37	3,7
13	DA	5	3	5	4	5	5	3	5	2	3	40	4
14	FY	3	4	5	5	5	3	4	3	2	3	37	3,7
15	FSJ	5	3	4	4	3	4	3	5	3	4	38	3,8
16	IPS	4	3	5	3	4	4	3	2	3	5	36	3,6
17	IS	3	4	3	4	5	3	4	3	2	3	34	3,4
18	JF	5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	37	3,7
19	MA	3	4	3	5	3	5	3	4	3	3	36	3,6
20	MAR	5	5	3	3	5	5	4	3	5	5	43	4,3
JUMLAH		75	74	73	73	82	72	70	78	66	74	737	73,7

Sumber : Pengolahan Data

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas X AP terhadap LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* yakni 737 dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 73,7 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut:

1. Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Palapa Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022.
2. Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada analisis data uji T menunjukkan hasil belajar yang baik. Bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima sehingga ada perbedaan antara rata-rata nilai mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X AP (yang menggunakan LKPD) (74,5) dan kelas X PM (yang tidak menggunakan LKPD) (63,67).

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal & Ali Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung : Satunusa.

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KD. MEMAHAMI PASAR MONOPOLI, MONOPOLISTIK DAN OLIGOPOLY PESERTA DIDIK KELAS X SMK PALAPA BANDAR LAMPUNG

- Fitria, Nur. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Metode *Learning Contract* Pada Siswa Kelas X SMK Yadika Natar Lampung Selatan. (*Jurnal Ilmiah Kependidikan*). Lampung : STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang : Literasi Nusantara.
- Hidayat, Nurdin dan Sari Narulita. (2017). *Hubungan Nilai Mata Kuliah Kewirausahaan Dengan Minat Berwirausaha Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung*. Tersedia (online) di <https://core.ac.uk/download/pdf/328151014.pdf> diunduh pada 11 Januari 2022.
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kusworo, Rusmaini dkk. (2019). *Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi*. Tangerang : UNPAM PRESS.
- Mudlofir, Ali & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif. Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. Agus. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Warsono dan Hariyanto. (2016). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.