

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 03-12-2020

Disetujui : 12-01-2020

PENDIDIKAN GEOGRAFI

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM SOLVING PADA MATERI LITOSFER SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 TEBING TINGGI**Selpi Indriani¹, Deni Puji Hartono²**¹⁻²Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang(✉)*denipujihartono03@gmail.com**ABSTRACT**

The purpose of this study was to produce valid, practical, and effective student worksheets based on problem solving of lithosphere material in class X SMA Negeri 3 Tebing Tinggi. Schools try to provide learning tools that can support student learning activities, one of which is LKPD. LKPD functions to measure the abilities of students. LKPD is a ready-to-use worksheet that contains learning material and questions. The method used in this research is research and development. Based on the research results, the material expert validation sheet obtained an average value of 3.68 which is categorized as very good, with a total score of 70. On the media expert validation sheet the average score of 2.83 is categorized as good, and the total score is 48. The resulting percentage is 480. On the linguist validation sheet, it was obtained an average score of 3.6 which was categorized as very good, and a total score of 36. The results of the calculation of the practicality level of the product reached 99.97% and were categorized as very practical. Then in the product effectiveness results obtained a gain of 2.9 so that it can be categorized as high. The average result of the pre-test score is 69.66 and the post-test score is 89. There is a difference in the number of 19.34 and it is stated in the obtained results. It can be said that there is a significant difference between the pre-test and post-test results.

Keywords: LKPD development, problem solving, and lithosphere.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk LKS berbasis pemecahan masalah materi litosfer siswa kelas X SMA Negeri 3 Tebing Tinggi yang valid, praktis, dan efektif. Sekolah berupaya menyediakan perangkat pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa, salah satunya LKPD. LKPD berfungsi untuk mengukur kemampuan yang dimiliki siswa. LKPD adalah lembar kerja siap pakai yang berisi materi pembelajaran dan soal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian, lembar validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,68 yang dikategorikan sangat baik, dengan total skor 70. Pada lembar validasi ahli media nilai rata-rata 2,83 dikategorikan baik, dan total skor 48. Persentase yang dihasilkan adalah 480. Pada lembar validasi linguist diperoleh nilai rata-rata 3,6 yang dikategorikan sangat baik, dan skor total 36. Pada hasil perhitungan tingkat kepraktisan produk mencapai 99,97% dan dikategorikan sangat praktis. Kemudian pada hasil keefektifan produk diperoleh gain sebesar 2,9 sehingga dapat dikategorikan tinggi. Hasil rata-rata nilai pre-test 69,66 dan nilai post-test 89. Ada selisih angka 19,34 dan dinyatakan dalam perolehan hasil. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

Kata Kunci: Pengembangan LKPD, Pemecahan Masalah, dan litosfer.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah program yang terdiri dari beberapa komponen yang bekerja dalam sebuah sistem. Komponen-komponen bekerjasama satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pendidikan, siswa berinteraksi dengan komponen pendidikan seperti guru, materi, media, sarana, dan metode mengajar (Purwanto, 2016:20-21).

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat, dan kelembagaan. Penanama norma perilaku yang benar secara sengaja diberikan kepada peserta didik yang belajar di kelembagaan pendidikan (Sunarto, 2013:132).

Guru sebagai tenaga kependidikan merupakan sumber daya yang sangat berperan dalam mewujudkan penyelenggaraan pendidikan, sehingga guru mampu menciptakan anak didik yang cerdas. Berbagai upaya dilakukan pemerintah dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan guru, agar dapat menjalankan kewajibannya dengan baik (Husein, 2016:12).

Untuk dapat mencapai proses pembelajaran seperti yang diharapkan, sekolah berusaha menyediakan perangkat pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa, salah satunya adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD mempunyai fungsi untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. LKPD yang sekarang tidak dapat membuat peserta didik untuk aktif dalam belajar (Mahfudz dan Yuswan, 2014:304).

Untuk dapat menunjang hasil belajar peserta didik yang maksimal, diperlukan model pembelajaran yang memenuhi kriteria kesesuaian, yaitu *problem solving*. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa.

Menurut Risvita, (2013:3) pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan pendekatan yang menekankan agar pembelajaran memberikan kemampuan bagaimana cara

memecahkan masalah yang objektif. Proses pemecahan masalah memberikan kesempatan peserta didik untuk berperan aktif dalam mempelajari, mencari, dan menemukan sendiri informasi”.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nurliawaty, (2017:74) yang mengatakan bahwa ada empat langkah dalam *problem solving*, yaitu: (1) memahami masalah (*understanding*), (2) menentukan rencana strategi pemecahan masalah (*planning*), (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah (*solving*), dan (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh (*checking*).

Lebih lanjut lagi, penelitian Nurliawaty, (2017:74) juga mengatakan bahwa model *problem solving* dimulai dengan pemberian masalah, siswa berlatih memahami, menyusun strategi dan melaksanakan strategi sampai menarik kesimpulan. Model pemecahan masalah (*problem solving*) dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menganalisis.

Materi dalam LKPD ini adalah litosfer, yang merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Geografi. Dari hasil observasi peneliti di sekolah, bahwa di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi masih menggunakan LKPD yang biasa, tidak adanya LKPD khusus berbasis pemecahan masalah atau *problem solving*. LKPD yang digunakan guru masih kurang efektif dan tidak efisien bagi siswa.

Hal ini dikarenakan LKPD yang digunakan bukanlah berbasis *problem solving*, sehingga siswa tidak dapat memecahkan masalah dengan baik. Model pembelajaran *problem solving* dirasa cocok digunakan untuk peserta didik di sekolah, karena dapat menyediakan lebih banyak langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu masalah.

Pembelajaran yang dilakuka di sekolah masih cenderung satu arah, karena siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa dihadapkan pada suatu permasalahan, siswa mengalami kesulitan dalam mengambil dan menentukan keputusan bagaimana cara yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Melalui LKPD ini, guru mendapat kesempatan memancing peserta didik agar terlibat aktif dengan materi yang akan dibahas. LKPD membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan LKPD berbasis *problem solving* ini perlu untuk diteliti lebih lanjut”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2010:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut”. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal*, adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.

Dalam teknik pengumpulan data, akan dipaparkan mengenai data analisis kebutuhan, data validitas produk, data kepraktisan produk, dan data keefektifan produk. tehnik pengumpulan data dilakukan dengan:

- Teknik Angket,
- Teknik Wawancara,
- Teknik Tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah bertujuan untuk menghasilkan produk LKPD berbasis *problem solving* pada materi litosfer siswa kelas X SMA Negeri 3 Tebing Tinggi yang valid, praktis, dan efektif. Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri 5 langkah, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data/mengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, dan 5) uji coba produk”.

4.1.1 Potensi dan Masalah

Peneliti melakukan observasi di lingkungan sekolah SMA Negeri 3 Tebing Tinggi.

Pada observasi tersebut, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih menggunakan LKPD yang ada pada buku paket, dan belum pernah mengembangkan LKPD dikarenakan kurang memenuhi unsur-unsur LKPD itu sendiri. Di antara unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Tidak cukupnya waktu untuk membuat LKPD
- 2) Judul
- 3) Kompetensi yang akan dicapai
- 4) Waktu penyelesaian
- 5) Peralatan/bahan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas
- 6) Informasi yang diperlukan
- 7) Langkah kerja
- 8) Tugas yang harus dilakukan
- 9) Laporan yang akan dikerjakan

Terdapat 9 unsur yang kurang memenuhi, selain itu langkah kerja yang terdapat pada LKPD di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi belum mengajak peserta didik untuk menemukan konsep materi yang sedang dipelajari. “Langkah kerja yang dapat mengajak peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Materi pada LKPD yang digunakan masih kurang lengkap, karena hanya memenuhi Kompetensi Dasar (KD).

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada Silabus Pembelajaran Geografi semester genap pada materi Litosfer, seharusnya LKPD memenuhi Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut.

- 3.5 Menganalisis dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
- 4.5 Menyajikan proses dinamika litosfer dengan menggunakan peta, bagan, gambar, tabel, grafik, video, atau animasi.

4.1.2 Pengumpulan Data/Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi masalah teridentifikasi, selanjutnya adalah dengan melakukan pengumpulan data/mengumpulkan informasi yang didapat dari hasil penelitian di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi, terdiri dari 3 aspek sebagai berikut.

- 1) Aspek Kelayakan Isi

Pada aspek kelayakan isi, meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi isi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, kemuktahiran materi, dan mendorong rasa keingintahuan peserta didik. Isi materi yang terdapat pada LKPD di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi tidak memenuhi Kompetensi Dasar (KD). Hal ini dikarenakan materi yang ada pada LKPD tersebut masih kurang lengkap, sehingga materi yang dipelajari peserta didik sangat terbatas". Maka dari itu, perlu adanya penambahan materi pada LKPD yang digunakan, agar peserta didik mendapatkan materi yang lebih banyak dan lebih luas dari sebelumnya, dalam hal ini adalah pada materi litosfer.

2) Aspek Kebahasaan

Pada aspek kebahasaan, meliputi kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. "Bahasa yang digunakan pada LKPD di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi kurang luas penjelasannya, hal ini membuat peserta didik sulit untuk memahami isi materi LKPD. Seharusnya bahasa yang digunakan lebih luas, dan sesuai dengan kehidupan nyata sehari-hari, agar peserta didik dapat memahami isi materi tersebut.

3) Aspek Keterbacaan

Pada aspek keterbacaan, meliputi kaidah bahasa yang baik dan benar, menggunakan peristilahan, bahasa yang lugas dan mudah dipahami, bahasa yang komunikatif, ketepatan dalam pemilihan bahasa, pesan atau informasi yang ingin disampaikan, kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran, ketepatan ejaan, penggunaan istilah dan simbol atau ikon.

4.1.3 Desain Produk

Setelah pengumpulan data atau mengumpulkan informasi, langkah selanjutnya adalah desain produk". Adapun langkah-langkah penyusunan desain LKPD ini sebagai berikut.

- 1) Membuat isi materi menjadi lebih lengkap.
- 2) Bahasa yang digunakan pada LKPD yang telah dikembangkan menjadi lebih lengkap dan luas penyebarannya.

- 3) Desain isi dan desain sampul pada LKPD dapat lebih kreatif lagi, agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar Geografi.

4.1.4 Validasi Produk

Dalam tahap ini, peneliti melakukan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media/desain, dan lembar validasi ahli bahasa oleh 3 tenaga ahli, yaitu sebagai berikut.

- 1) Ahli materi, yaitu Bapak Budi Utomo, S.Pd., yang merupakan dosen Universitas PGRI Palembang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- 2) Ahli media/desain, yaitu Ibu Murjanah, S.Pd., yang merupakan Ketua Program Studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) Universitas PGRI Palembang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- 3) Ahli bahasa, yaitu Ibu Gaya Tri Mayasari, S.Pd., dan Ibu Elvalaili, S.Pd., yang merupakan guru yang mengajar Geografi di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi.

Dalam tahap ini, validasi produk tersebut bertujuan untuk mendapatkan masukan, saran dan pendapat, serta evaluasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dari tenaga ahli, sehingga diperoleh LKPD yang valid dan layak digunakan.

4.1.5 Uji Coba Produk

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media telah selesai direvisi, maka langkah selanjutnya adalah produk tersebut diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan pada guru mata pelajaran Geografi dan 15 orang siswa kelas X SMA Negeri 3 Tebing Tinggi.

Pada uji coba pertemuan pertama yaitu untuk mengetahui kepraktisan LKPD, maka setiap peserta didik dibagikan LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran. "Kemudian menerangkan isinya, sedangkan peserta didik memperhatikan dengan seksama, memahami secara detail petunjuk pengisian dan petunjuk belajar dalam menggunakan LKPD, dan melihat

LKPD berbasis *problem solving* tersebut. Pada pertemuan kedua, guru mempersilahkan peserta didik untuk mengerjakan beberapa soal latihan yang ada di LKPD. Setelah peserta didik cukup memahami, dan dapat mengerjakan soal-soal latihan, peneliti membagikan angket pengembangan LKPD berbasis *problem solving* pada materi litosfer dan angket analisis kebutuhan siswa.

4.2 Pembahasan

“Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan LKPD berbasis *problem solving*, maka peneliti akan menjelaskan pembahasan penelitian sebagai berikut.

1) Bentuk Pengembangan LKPD

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran. Setelah mengidentifikasi, maka peneliti dapat melakukan analisis untuk mengetahui masalah tersebut. Peneliti menganalisis terhadap keadaan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan juga keadaan lingkungan belajar. Dalam hal ini, peneliti menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar, peserta didik masih menggunakan buku paket yang belum menerapkan LKPD.

Pada dasarnya, LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar. LKPD juga merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan LKPD dapat memancing peserta didik agar terlibat aktif dengan materi yang dibahas”. Dengan pembelajaran aktif, peserta didik mendapat pengalaman langsung sehingga tidak terbatas dengan pengetahuan.

Pada tahap kedua yaitu perancangan, peneliti merancang produk LKPD yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Litosfer dengan berbasis *problem solving*. Pada penyusunan awal, di dalam LKPD tersebut mencakup judul yang menggambarkan materi,

menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, dan juga petunjuk pengisian dan petunjuk belajar.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, tahap ini diawali dengan menyusun LKPD yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan LKPD. Pada tahap ini, LKPD dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang oleh peneliti. Mulai dari sampul LKPD, petunjuk pengisian, petunjuk belajar LKPD, judul LKPD, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, alat dan media, pernyataan masalah, petunjuk penyelesaian masalah, dan lembar jawaban siswa. Produk LKPD tersebut dikonsultasikan kepada dosen pembimbing agar mendapat masukan untuk pengembangan dan perbaikan LKPD sebelum peneliti melakukan validasi produk oleh validator. LKPD yang dikembangkan yaitu berbasis *problem solving* pada materi Litosfer.

Berdasarkan teori *problem solving*, kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berpikir. Berpikir adalah aktivitas kognitif tingkat tinggi. Dalam kegiatan belajar mengajar pemecahan masalah, peserta didik terlibat dalam berbagai tugas, penentuan tujuan dan kegiatan untuk melaksanakan tugas. Ada empat langkah dalam model *problem solving*, yaitu: (1) memahami masalah (*understanding*), (2) menentukan rencana strategi pemecahan masalah (*planning*), (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah (*solving*), dan (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh (*checking*). Model pembelajaran berbasis *problem solving* dirasa cocok digunakan untuk peserta didik, karena menyediakan lebih banyak langkah-langkah dalam memecahkan suatu masalah. *Problem solving* dimulai dengan pemberian masalah, kemudian siswa berlatih memahami, menyusun strategi dan melaksanakan strategi sampai dengan menarik kesimpulan.

Tahap yang terakhir yaitu validasi produk. Setelah LKPD siap dikembangkan, maka peneliti dapat memvalidasi produk LKPD tersebut. Agar peneliti dapat mengetahui layak tidaknya produk yang dirancang. Validasi produk ini dilakukan

oleh dosen pembimbing Universitas PGRI Palembang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pada tahap validasi produk ini, dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Peneliti juga memberikan angket lembar praktikalitas untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan.

Pembahasan mengenai pengembangan LKPD berbasis *problem solving* semakin menarik dan penting untuk diteliti, hal ini didasarkan pada penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh Rahayu, (2018) menyatakan bahwa LKPD merupakan suatu lembaran-lembaran kertas panduan yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pengerjaan, serta penilaian. “Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan LKPD yang mencakup masalah tertutup (*closed structure*), yaitu sekumpulan tantangan (*challenge sums*) di mana peneliti memberikan sekumpulan tantangan dalam pengajaran untuk pemecahan masalah.

LKPD ini berisi permasalahan proses (*process problem*) dengan teknik langsung mengerjakan (*act it out*). Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menggali suatu pemahaman awal mengenai bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga), yaitu dengan cara menggunakan aktivitas fisik, seperti menyusun batang korek api sesuai bangun datar yang dipilih kemudian dihitung luas dan keliling menggunakan penggaris.

2) Validasi Produk

Pada tahap validasi produk ini, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menilai pengembangan LKPD. Terdapat empat kategori dalam menentukan validasi produk ini, yaitu sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Pada lembar validasi ahli media, diperoleh komentar/saran yaitu perbaiki sesuai dengan saran pada produk”. Berdasarkan komentar/saran tersebut, maka produk LKPD dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai dengan komentar/saran. Sedangkan pada lembar validasi ahli materi, diperoleh komentar/saran yaitu ada

kegiatan satu belum jelas, dan ada tiga kegiatan bisa digabung. Berdasarkan komentar/saran tersebut, maka produk LKPD dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Hasil temuan di atas, diungkapkan juga oleh Nurliawaty, (2017) yang menyatakan bahwa validitas perangkat pembelajaran Fisika berupa LKPD berbasis *problem solving* Polya pada materi kalor yang divalidasi oleh dua validator dinyatakan valid dan reliabel. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis validasi antara $t_{hitung} > t_{tabel}$. Analisis angket respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *problem solving* Polya pada materi kalor dinyatakan praktis. Dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase angket respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat baik.

Pada analisis lembar penilaian pembelajaran Fisika dengan menggunakan LKPD berbasis *problem solving* Polya dinyatakan efektif. Dapat dilihat dari rata-rata persentase hasil penilaian pada pertemuan pertama sebesar 77,33% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua didapat rata-rata persentase hasil penilaian sebesar 81,11% dengan kategori sangat baik dan rata-rata persentase hasil penilaian pada pertemuan ketiga sebesar 78,89 dengan kategori baik.

Pernyataan tersebut dikuatkan pula dengan hasil penelitian lain, yaitu Mujib Ubaidillah (2016) menyatakan bahwa cara pengembangan produk LKPD berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba lapangan adalah sebagai berikut: Pengembangan LKPD pada tahap *define*, meliputi *front-end analysis*, analisis siswa, analisis materi, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Produk LKPD yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. LKPD Fisika berbasis *problem solving* yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir tingkat tinggi materi listrik dinamis mahasiswa semester 1”. Terdapat perbedaan yang signifikan rerata keterampilan proses sains dan kemampuan keterampilan berpikir tingkat tinggi antara mahasiswa yang

diajar dengan menggunakan LKPD fisika berbasis *problem solving* dan LKPD konvensional.

Pada hasil perhitungan *gain*, didapatkan hasil sebesar 2,9 maka dapat dikategorikan tinggi. Pada rata-rata nilai *pre-test* didapatkan hasil sebesar 69,66 dan *post-test* sebesar 89. Terdapat selisih angka sebesar 19,34 dan dinyatakan dalam hasil *gain*. Dapat dikatakan antara hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

“Sedangkan menurut penelitian Mahfudz (2014) berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 27,11 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 83,14 sehingga diperoleh nilai *standard gain* $\langle g \rangle$ sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Nilai $\langle g \rangle$ menunjukkan besar peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dan ketercapaian indikator setelah menggunakan LKPD berbasis *IDEAL Problem Solving* dalam proses pembelajaran. Hasil analisis respon peserta didik terhadap LKPD pada saat uji lapangan diperoleh nilai sebesar 3,93 dengan kategori baik, dan pada saat uji luas diperoleh nilai sebesar 4,08 dengan kategori baik. Dengan demikian respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *IDEAL Problem Solving* menunjukkan respon yang baik sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar”.

Berdasarkan hasil penelitian ini, jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya dapat diambil kesimpulan yang sama, yaitu bahwa tingkat kualitas pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengajar adalah menggunakan metode pembelajaran yang berbed dari metode yang biasa digunakan, yaitu metode ceramah dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada peningkatan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

“Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *problem solving* pada materi Litosfer yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Telah dikembangkan suatu produk LKPD berbasis *problem solving* dengan pengembangan pada aspek materi yang telah mendorong rasa keingintahuan peserta didik dengan menggunakan contoh dan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. LKPD ini disusun dengan menggunakan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan juga ilustrasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Pengembangan produk ini dapat merangsang peserta didik untuk memiliki rasa keingintahuan dari apa yang dipelajari dibandingkan dengan LKPD sebelumnya.
- 2) Pada hasil perhitungan *gain*, didapatkan hasil sebesar 2,9 maka dapat dikategorikan tinggi. Pada rata-rata nilai *pre-test* didapatkan hasil sebesar 69,66 dan *post-test* sebesar 89. Terdapat selisih angka sebesar 19,34 dan dinyatakan dalam hasil *gain*”.
- 3) Pengembangan LKPD berbasis *problem solving* layak digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Geografi kelas X pada materi Litosfer. Hal tersebut berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, Dewi dan Budiyo. 2018 *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. (Jurnal)
- Husein, Latifah. (2016). *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru Press.
- Mahfudz, Khawarizmy dan Yusman Wiyatmo. (2014). *Pengembangan LKPD Fisika Berbasis Ideal Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik SMA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Jurnal).
- Nurliawaty, Lilis. (2017). *Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Polya*. Irian Jaya: Universitas Papua Indonesia. (Jurnal).
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Risvita, Fika. (2013). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Pada Mata Pelajaran Kimia SMA Pokok Bahasan Koloid*. Sumatera Utara: Universitas Riau. (Jurnal).

Sunarto, Agung Hartono. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.