
**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI CEDERA DAN CARA
PENANGANANNYA**

Akbar Alif Iskandar

Prgram Megiater Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia.

alif87756@gmail.com

Correspondence Author : alif87756@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan kemenarikan peserta didik terhadap media Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis PBL Pada Materi Cidera Dan Cara Penanganan Cidera yang dikembangkan. Subjek penelitian yang terlibat terdiri dari ahli (ahli materi dan ahli media) dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Excellent Mandiri School. Hasil penelitian yang didapatkan adalah kelayakan LKPD berbasis PBL berdasarkan penilaian ahli media sangat layak, dengan presentase 96,87% dan ahli materi pada aspek kelayakan isi memperoleh 95,83%, pada aspek kelayakan penyajian memperoleh 97,22%, dan aspek kelayakan bahasa memperoleh 97,22%. Peserta didik memberikan respon positif terhadap kemenarikan LKPD berbasis PBL sebagai media pembelajaran, pada uji kelompok kecil memperoleh presentase 91,12%, dan uji lapangan memperoleh presentase 92,10%. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis PBL dinyatakan sangat layak dan menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi cidera dan cara penanganan cidera seklah dasar kelas IV.

Kata Kunci: LKPD, Problem Based Learning, PJOK

***DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) STUDENT
WORKSHEETS ON INJURY MATERIALS AND HOW TO HANDLE THEM***

ABSTRACT

This research is a development research (R & D) which aims to determine the validity and attractiveness of students to the PBL-based Student Work Lembar on the Injury Material and Injury Handling Method that was developed. The research subjects involved consisted of experts (material experts and media experts) and fourth grade students of the Excellent Mandiri School Elementary School. The results obtained are the feasibility of PBL-based LKPD based on the assessment of media experts is very feasible, with a percentage of 96.87% and material experts on the aspect of content feasibility get 95.83%, on the feasibility aspect of presentation it gets 97.22%, and the feasibility aspect of the language obtains 97.22%. Students gave a positive response to the attractiveness of PBL-based LKPD as a learning medium, in the small group test it got a percentage of 91.12%, and in the field test it got a percentage of 92.10%. Based on the data obtained, it can be concluded that the development of PBL-based LKPD is

declared very feasible and attractive to be used as a medium for learning sports and health physical education on injury material and how to handle basic school injuries for class IV.

Keywords: *Student Worksheets, Problem Based Learning, Sports and Health Physical Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang. Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Pendidikan telah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan ketrampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi sebuah bangsa, karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah dibangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas, dan terampil. Menurut Enclicopedia American (Dalam Sri resika, 2014:84) pendidikan merupakan sebarang proses yang dipakai individu untuk memperoleh pengetahuan atau wawasan, atau mengembangkan sikap-sikap ataupun keterampilan-keterampilan. Sedangkan Menurut Wisarja dan sudarsana (Dalam Zahid Zufar At Thaaariq, 2020:62) pendidikan merupakan salah satu sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Kurikulum merupakan salah satu langkah untuk mencapai tujuan pendidikan, oleh karena itu kurikulum yang dilaksanakan harus diseragamkan agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013. Rusman (2015: 85) mengemukakan Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespons berbagai tantangan-tantangan internal dan eksternal. Pada kurikulum 2013, guru dituntut lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran agar dapat mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran tidak terkecuali pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan anak keleluasaan gerak, pengetahuan, dan mengembangkan potensi fisik serta mengembangkan karakter (Hartono dkk, 2013). Maka dari itu pemerintah selalu melakukan usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional untuk mencapai tunjauan pendidikan secara umum dan mencapai tujuan pembelajaran secara khususnya disekolah, seperti pembaharuan kurikulum dan guru juga dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dan juga penggunaan buku pelajaran yang menarik supaya siswa tidak bosan dan lelah dalam kegiatan proses belajar. Dalam Tejo Nurseto (2011:20) menjelaskan media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Djamarah dan Aswan (Dalam Ali Mushon 2010:3) media merupakan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan sistem pendidikan bahwa proses belajar tidak hanya terfokus kepada guru tetapi siswa diminta agar lebih aktif dan apabila kedua komponen itu saling menunjang maka kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan secara optimal maka akan sesuai

dengan apa yang diharapkan. Pada dasarnya, guru harus mampu menciptakan apa yang sebaiknya yang dilakukan untuk menciptakan ruang kelas menjadi suasana belajar yang dapat menghantarkan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Didalam sistem pendidikan saat ini dengan panduan kurikulum 2013 mengajar tidak lagi didominasi oleh guru apalagi dimasa corona virus daese 19 (covid19) siswa belajar dengan metode daring atau pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dirumah secara online, jadi murid secara tidak langsung dituntut belajar secara mandiri tanpa di dampingi seorang guru, biasanya guru dan murid berdialog secara langsung bertatap muka tetapi dengan keadaan ditengah wabah covid sekarang ini diubah menjadi yang nyata ke yang virtual.

Jadi guru harus memutar otak agar kegiatan belajar mengajar (KBM) berjalan dengan optimal dan efektif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan puas sesuai dengan apa yang dikehendaki kita selaku guru harus mampu berinovasi dalam proses pembelajaran, salah satu upaya yang tepat untuk meningkatkan proses belajar bisa dengan menggunakan berbagai model pembelajaran seperti problem posing (pengujung masalah), problem solving (pemecahan masalah), dan problem based learning (PBL). Adapun media pembelajaran seperti media pembelajaran lembar peserta didik (LKPD). Prastowo (dalam Rani dan Syukur, 2019:269) mengemukakan LKPD merupakan bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa, baik bersifat teoritis atau praktis yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. tujuan dari LKPD bertujuan untuk memacu dan membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar dalam rangka menguasai pemahaman, keterampilan, dan sikap sehingga LKPD sangat dibutuhkan agar tercapai tujuan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Berdasarkan pengalaman empiris saya dari segi pengamatan selaku guru di satuan Pendidikan Dasar, selama belajar PJOK siswa beranggapan bahwa belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) hanya sekedar bermain dilapangan sedangkan syogya nya belajar olahraga tidak hanya bermain atau praktek saja tapi juga didukung dengan pelajaran teori, ditambah lagi sekarang belajar daring yang tidak didampingi seorang guru. Hal ini terlihat ketika siswa belajar didalam kelas dengan menggunakan buku paket seperti tidak ada minat belajar. Menurut Anggakar 2019 (dalam Mahardhi Mochammad Djoyonegoro,2020:132) menyatakan teori adalah yang harus dilakukan sebelum melakukan praktek, karena teori memberikan informasi untuk mendukung kegiatan yang dilaksanakan.

Untuk mengetahui lebih mendalam permasalahan yang di alami siswa, penulis melakukan observasi awal dengan menggunakan angket google form melalui aplikasi whatsapp yang berupa pertanyaan seputar sumber belajar sisiwa yakni buku paket. Berdasarkan hasil observasi awal penulis lakukan, penulis menyimpulkan bahwa siswa kurang tertarik terhadap sumber belajar yang mereka gunakan, kurang tertarik terhadap buku paket, dan gambar-gambar sebagai pendukung belajar kurang menarik serta tidak mendukung mereka dalam memahami materi, dan siswa pun susah memecahkan suatu masalah yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari. Sesuai dengan rentetan permasalahan diatas penulis ingin melakukan pengembangan salah satu media pembelajaran dengan media LKPD karena dengan menggunakan media LKPD dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga siswa secara aktif. Sisiwa juga memerlukan media pembelajaran yang menarik baik dari tampilan ilustrasi, warna, sajian materi, dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian yang telah di paparkan, peneliti ingin melakukan penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis

Problem Based Learning Pada Materi Cidera Dan Cara Penanganan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2019:161). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar excellent mandiri school yang berjumlah 15 siswa. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan bahan ajar yang dikembangkan berupa masukan kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, maupun siswa tentang kelayakan/kemampuan LKPD. Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa data penilaian oleh ahli materi dan ahli media maupun peserta didik tentang bahan ajar yang dikembangkan berupa LKPD meliputi skor penilaian dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan desain. *Instrument* pengumpulan data pada penelitian ini yaitu *instrument* validasi, *instrument* validasi digunakan untuk mengetahui keabsahan dari LKPD yang dirancang. Lembar validasi ini nantinya akan diisi oleh validator ahli media, ahli materi dan peserta didik dengan *Skala Likert* 1-4. Pada penelitian ini Lembar validasi yang digunakan dalam bentuk angket tertutup. Winarni (2018:71), angket tertutup adalah angket berupa pertanyaan atau pernyataan beserta alternatif jawabannya dengan responden diminta untuk memilih satu jawaban dari alternatif yang sudah disediakan dengan membubuhkan tanda tertentu. Selanjutnya data yang didapat dengan instrumen pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis dan persentase sesuai dengan rumus yang ditentukan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya dihitung dengan presentase dengan penetapan kriteria kevalidan dan kemenarikan:

Tabel 1. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan.

Rentang	Kategori
85,01% - 100,00%	Sangat valid, atau digunakan tanpa revisi.
70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50-00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

HASIL PENELITIAN

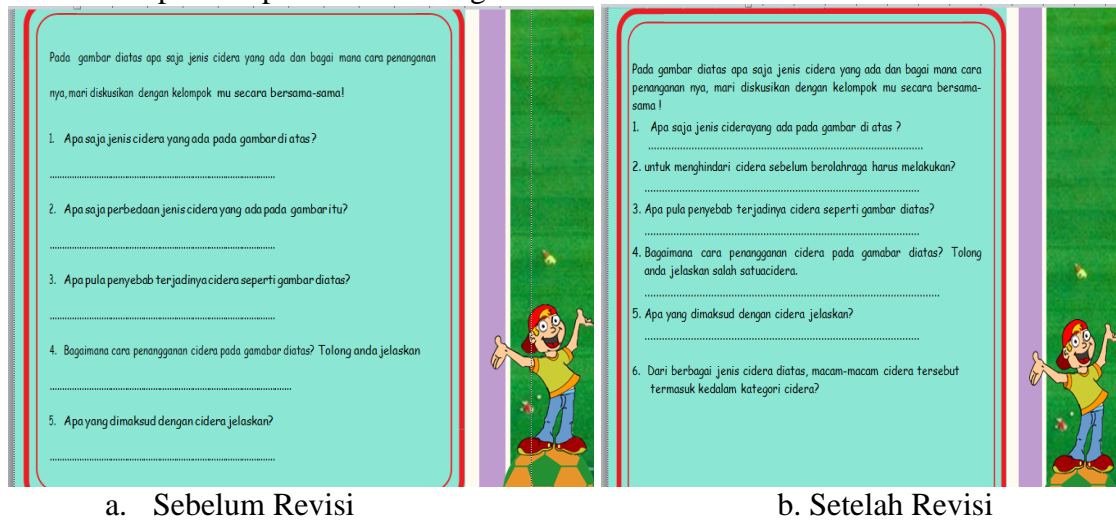
Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa LKPD berbasis PBL pada materi cidera dan cara menanganinya Sekolah Dsar.

Kelayakan dilakukan dengan cara memvalidasi produk kepada tiga ahli media dan ahli materi sebanyak dua tahap.

1. Ahli Materi

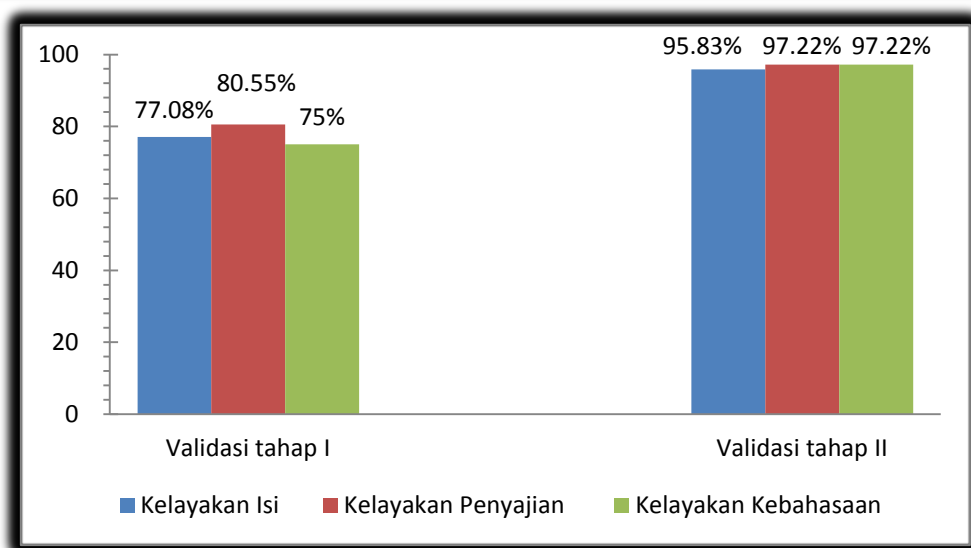
Hasil analisis data yang diperoleh dari ahli materi dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa, pada tahap pertama memperoleh kelayakan isi 77,08%, kelayakan penyajian 80,55%, dan kelayakan bahasa 75%. Setelah data tahap dianalisis maka dikoreksi dari data kuantitatif ke kualitatif materi termasuk kategori *cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi*.

Adapun tampilan revisi sebagai berikut:



Gambar 1. Revisi Materi.

Sesudah melakukan revisi maka dilanjutkan tahap kedua, pada tahap kedua diperoleh kelayakan isi 95,83%, kelayakan penyajian 97,22%, dan kelayakan bahasa 97,22. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka produk yang dikembangkan dinilai dari aspek materi masuk dalam kategori *sangat valid atau digunakan tanpa revisi*. Untuk gambaran yang lebih jelas terkait hasil penilaian oleh ahli materi tahap pertama dan tahap kedua dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Validasi Ahli Materi.

2. Ahli Media

Hasil analisis data yang diperoleh pada ahli media tahap pertama jumlah skor 69 dengan rata-rata 2,87 dan presentase 71, 87%. Berdasarkan pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif, pengembangan bahan ajar yang sedang dilakukan oleh peneliti, setelah dilakukan penilaian oleh ahli media menggunakan butir penilaian yang sudah ditentukan oleh peneliti berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan masuk dalam kategori *cukup valid atau digunakan perlu revisi*.



a. Sebelum Revisi

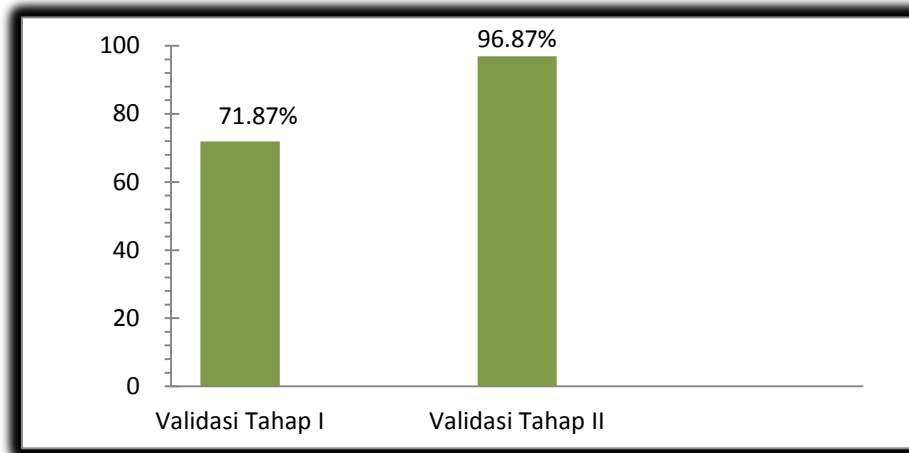


b. Setelah Revisi

Gambar 3. Revisi Desain

Sesudah melakukan revisi validasi media dilanjutkan pada tahap kedua yang memperoleh jumlah skor 93 dengan rata-rata 3,87, dan presentase 96,87%. Berdasarkan pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif maka produk yang dikembangkan peneliti masuk ke dalam kategori *sangat valid atau digunakan tanpa*

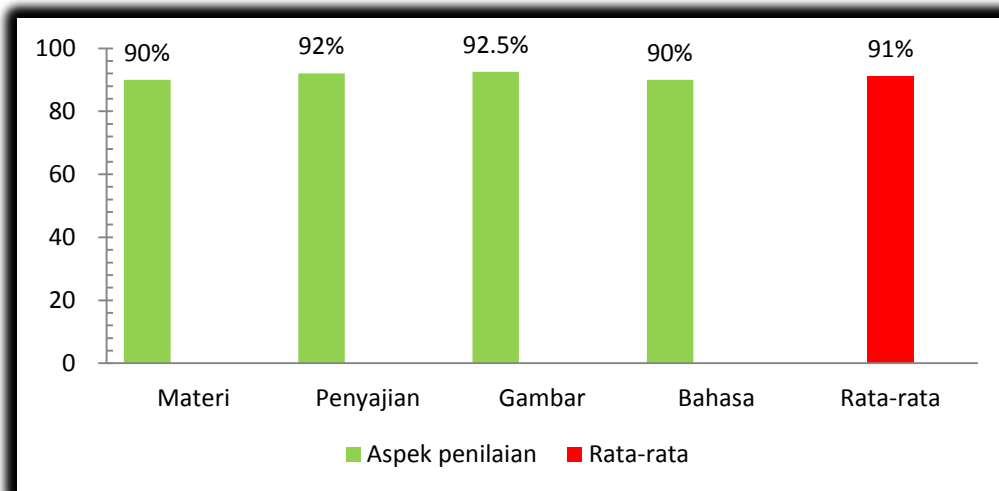
revisi. Lebih jelas terkait hasil penilaian oleh ahli desain tahap pertama dan tahap kedua dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. Validasi Ahli Desain.

3. Respon Peserta Didik

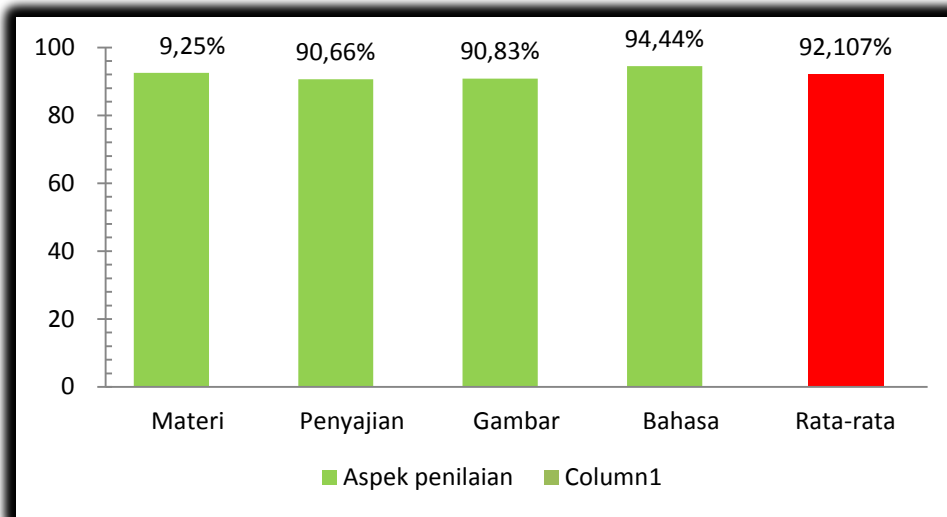
Hasil analisis data yang diperoleh dari respon peserta didik pada uji kelompok kecil beranggotakan siswa sebanyak lima orang dengan 2 laki-laki dan 3 perempuan memperoleh hasil dengan skor dari keseluruhan responden 255 dengan rata-rata 63,75 dan persentase kemenarikan dari seluruh responden diperoleh 91,125%. Berdasarkan pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif maka produk yang dikembangkan peneliti masuk kedalam kategori *sangat menarik* namun ada beberapa saran dan komentar dari responden yang harus direvisi. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 5. Uji Coba Kelompok Kecil.

Setelah melakukan revisi maka produk diterapkan pada kelompok besar merupakan pengembangan tahap akhir, dari penerapan tersebut diperoleh hasil dari keseluruhan aspek yang telah penulis temukan hasilnya, penulis menjumlahkan dari keseluruhan presentasi aspek tersebut untuk mengetahui hasil kemenarikan dari produk

yang telah penulis kembangkan. Dari hasil tersebut diperoleh skor dari keseluruhan aspek 774 dengan rata-rata 193,5 dan presentase dari seluruh aspek diperoleh 92,107%. Berdasarkan pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif maka produk yang penulis kembangkan masuk kedalam kategori *sangat menarik dan memberi pengetahuan yang baru bagi siswa*. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gmabar 6. Uji Coba Kelopak Besar.

Pada uji coba lapangan penulis melibat seluruh siswa kelas empat Sekolah Dasar Excellent Mandiri School Mayang Kota Jambi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan produk LKPD yang sebagai produk yang di jadikan draf tahap akhir. Secara umum siswa mengaku bahwa media yang mereka gunakan suatu yang baru bagi mereka serta gambar dalam LKPD menarik dan sangat memberi pengetahuan yang baru bagi mereka. Menurut Resiani (dalam Joko kuswanto dan Feri radiansyah 2018:15) menyatakan bahwa kemenarikan tampilan fisik suatu media sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semangkin menarik tampilan media maka siswa semangkin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar. Kevalidan dan kemenarikan LKPD dengan model PBL yang dikembangkan menandakan bahwa LKPD dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi Kelas IV Sekolah Dasar pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dengan materi cedera dan cara penanganan cedera.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara teknis telah melalui tahap pengembangan sebagaimana mestinya sesuai dengan model pengemabagan berdasarkan 4-D. Mulai dari tahap pendefenisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebarluasan. Tahap pengembangan untuk memperoleh penilaian dari pakar media seperti pakar materi dan pakar desain serta penilaian siswa terhadap produk untuk mengetahui kemenarikannya. Pada tahap pengembangan validasi materi atau desain tahap pertama ke tahap validasi kedua meperoleh peningkatan rata-rata atau presentase dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga produk dilanjutkan pada uji kelompok kecil beranggotakan lima orang siswa memperoleh rata-rata yang

sangat tinggi dengan kategori sangat menarik namun ada sedikit revisi. Setelah direvisi kelompok kecil maka produk dilanjutkan pada uji lapangan melibatkan seluruh siswa memperoleh presentase dengan kategori sangat menarik sehingga dapat memberi pengetahuan yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- At Thaariq, Z. Z., Lindawati, & Puapita, R. D. (2020). Profesionalitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Ragam Karakteristik Belajar. *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 61-71.
- Djoyonegoro, M. M., & Sudarso. (2020). Hubungan Pembelajaran Teori Dan Praktek Terhadap Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Futsal. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 131 – 136.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* , 15-20.
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 82-86.
- Rahmadina, S., Yanzi, H., & Nurmalisa, Y. (2017). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Lembar Kegiatan Peserta Didik di SMP Negeri 3 Terbanggi Besar Lampung Tengah. *Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 1-12.
- Rahmasari, E. A., & Yogayanti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 165-178.
- Resika, S., Herlina, & Zulfuraini. (2014). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SDN Inpres 1 Birobuli. *Elementary School Of Education E-Journal*, 82-93.
- Rohman, M., & Hairudin. (2018). Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial Kultural. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 21-35.
- Suhendra, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Tema 2. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi*, 1-22.