



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2430 - 2439

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital

Maifit Hendriani^{1✉}, Meria Ultra Gusteti²

STKIP Adzkia, Indonesia^{1,2}

E-mail: maifithendriani92@gmail.com¹, meria.ug@stkipadzkia.ac.id²

Abstrak

Keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik Indonesia masih rendah.. Peserta didik Indonesia mengalami kesulitan dalam memodelkan situasi atau masalah kompleks secara matematika dan kesulitan dalam memilih, membandingkan serta mengevaluasi strategi pemecahan masalah matematika. Untuk mengatasi masalah ini maka dibutuhkan Lembar Kerja Peserta Didik yang bisa menumbuhkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan validitas LKPD elektronik berbasis masalah terintegrasi nilai karakter percaya diri untuk keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik Sekolah Dasar. Jenis Penelitian Research and Development dengan model pengembangan 4D. Data penelitian yang berbentuk kuantitatif diperoleh dari penilaian validator ahli, segi isi, bahasa dan design. Teknik analisis data menggunakan skala likert. Validitas mendapatkan rerata skor 3,4 pada aspek isi, 3,53 pada aspek bahasa dan 3,37 pada aspek design. Berdasarkan validitas tersebut e-LKPD yang dikembangkan dinyatakan Sangat valid digunakan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah Matematika SD kelas V pada materi penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda.

Kata Kunci: Validitas, e-LKPD, Percaya Diri, Pemecahan Masalah.

Abstract

Problem-solving skills are skills that are very much needed, in the era of digitalization. The Indonesian students' mathematical problem-solving skills are still low. Indonesian students have difficulty in modeling complex situations or problems mathematically and have difficulty choosing, comparing, and evaluating mathematical problem-solving strategies. To overcome this problem, a Student Worksheet is needed that can grow students' skills in solving problems. This study aims to generate and describe the validity of the integrated problem-based electronic LKPD on the value of self-confidence for the mathematical problem-solving skills of elementary school students. This research is Research and Development with a 4D development model. Research data in the form of quantitative obtained from the assessment of expert validators, in terms of content, language, and design. The data analysis technique used a Likert scale. Validity got a mean score of 3.4 on the content aspect, 3.53 on the language aspect, and 3.37 on the design aspect. Based on this validity, the developed e-LKPD was declared to be very valid to be used to practice math problem-solving skills for fifth-grade elementary school students in addition to fractions with different denominators.

Keywords: Validity, e-LKPD, Confidence, Problem Solving.

Copyright (c) 2021 Maifit Hendriani, Meria Ultra Gusteti

✉ Corresponding author :

Email : maifithendriani92@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1243>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Keterampilan pemecahan masalah menjadi tujuan utama mempelajari Matematika. Namun, berdasarkan laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, dari total 78 negara yang berpartisipasi skor Matematika peserta didik Indonesia berada pada peringkat 72. Ini tidak jauh berbeda bahkan menurun dari hasil PISA pada periode sebelumnya di tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat 69 dari 79 negara. Berdasarkan hasil analisis peserta didik Indonesia mengalami kesulitan dalam memodelkan situasi atau masalah kompleks secara matematika dan kesulitan dalam memilih, membandingkan serta mengevaluasi strategi pemecahan masalah matematika (OECD 2018). Hal yang sama juga dinyatakan (Simalango, Darmawijoyo, and Aisyah 2018), bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami soal-soal yang disajikan, mengubah permasalahan nyata ke dalam bentuk matematika, memecahkan permasalahan matematika dan menginterpretasikan solusi matematika dalam istilah situasi nyata. Ini mengindikasikan keterampilan memecahkan masalah matematika peserta didik Indonesia masih rendah.

Jika ini terus dibiarkan maka peserta didik tidak akan bisa memecahkan masalah dan mengambil keputusan baik di kehidupan sehari-harinya maupun di dunia kerja. Dampaknya juga akan terlihat pada Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkan Indonesia. Jack ma (Surani 2019) mengatakan, Jika pendidikan masih mengesampingkan keterampilan maka SDM yang dihasilkan tidak akan mampu berkompetisi dengan mesin. Inilah yang sedang terjadi di era digitalisasi ini, Inovasi teknologi bergerak cepat sehingga sebagian besar dari kita berbagi tempat kerja dengan kecerdasan buatan dan bot. Maka yang sangat dibutuhkan adalah soft skill. Menurut society of human resource managements keterampilan memecahkan masalah menjadi keterampilan pertama yang sulit ditemukan dari pencari kerja.

Mengatasi masalah ini, dalam proses pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana pendukung, salah satunya LKPD. Penggunaan LKPD memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep pembelajaran. Telah banyak tersebar LKPD – LKPD untuk tingkat SD. Namun belum ada LKPD elektronik berbasis masalah terintegrasi dengan nilai karakter percaya diri. Peserta didik harus dibiasakan untuk memecahkan suatu masalah (Dwianjani and Candiasa 2018). Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks dalam memperoleh konsep yang dipelajari. Di mulai dari memahami masalah, membuat rencana penyelesaian masalah, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali penyelesain masalah. Untuk memecahkan masalah dibutuhkan karakter percaya diri. Percaya diri adalah suatu sikap yakin akan kemampuan diri sehingga memandang diri sendiri sebagai pribadi yang utuh. ini merupakan komponen awal untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan. Karakter percaya diri memberikan peluang besar dalam memecahkan suatu masalah, seseorang yang percaya diri maka akan yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah.

Di era digitalisasi pendidikan harus lebih memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan LKPD elektronik merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi untuk menjawab tantangan di era ini. Selain itu program Paperless harus mulai diterapkan pada setiap sekolah sekolah di Indonesia, karena sejatinya teknologi dibuat untuk memudahkan hidup manusia (Rachmasari, Serevina, and Budi 2019). LKPD elektronik adalah bahan ajar yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer bahkan handphone maupun smartphone yang dapat memuat video dan konten animasi lainnya, sehingga lebih menarik dan lebih dekat dengan peserta didik. Penggunaan LKPD elektronik dapat memancing peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan ini, (Sari, Pamungkas, and Alamsyah 2020) telah mengembangkan LKPD elektronik dengan 3D Pageflip Profesional berbasis Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi. Penelitian yang dilakukan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat ini berhasil mengembangkan LKPD elektronik yang layak dan menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. sejalan dengan penelitian Sari,

di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan 23 orang subyek penelitian, (Lydia and Suparman 2019) juga mengembangkan LKPD elektronik dengan judul penelitian *Efforts to Increase Communication of Mathematics Through E- LKPD for Flat and Building Materials Approach to the STAD Type Cooperative Learning Model*. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik termotivasi dan tertarik menggunakan produk e-LKPD.

Untuk mempersiapkan SDM yang mampu bersaing dimasa depan serta untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu peserta didik memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah maka, dibutuhkan pembelajaran berbasis masalah yang pada hakikatnya adalah belajar berpikir (*learning to think*) atau belajar bernalar (*learning to reason*), yaitu berpikir atau bernalar mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan berbagai masalah baru yang belum pernah dijumpai sebelumnya (Intannia and Usmeldi 2020), Pembelajaran Berbasis Masalah dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dan tidak berpusat pada pendidik yang dimulai dengan menyajikan masalah-masalah yang akan dipecahkan siswa.

Berkaitan dengan keterampilan pemecahan masalah, (Mayasari, Abidin, and Fuady 2019) telah melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran Scramble dengan media LKPD, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa meningkat setelah menerapkan model pembelajaran scramble dengan media LKPD. (Nasution et al. 2020) menghasilkan penelitian yang senada, bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan perangkat pembelajaran matematika berupa RPP, LKPD, media pembelajaran.

Untuk mampu memecahkan masalah, dibutuhkan karakter percaya diri (Purnama and Mertika 2018), percaya diri adalah percaya kepada kemampuan diri sehingga memunculkan motivasi yang dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan suatu tugas. Seseorang yang percaya diri maka akan yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan masalah. Oleh sebab itu, kepemilikan *self confidence* dalam diri siswa akan membuat siswa yakin dan percaya dengan hasil pekerjaan yang ia buat.

Mengintegrasikan nilai karakter di dalam bahan ajar (LKPD) merupakan salah satu upaya mencegah terjadinya degradasi nilai-nilai moral (Firmansyah et al. 2020). Kurikulum 2013 (K13) memfasilitasi untuk melaksanakan pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Konsep pembelajaran pada kurikulum 2013 menyebutkan pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik, sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Pengembangan potensi peserta didik tersebut tidak terlepas dari bahan ajar.

Berdasarkan uraian di atas, belum ditemukan di tingkat SD penelitian pengembangan LKPD yang terintegrasi nilai karakter. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan LKPD elektronik berbasis masalah terintegrasi nilai karakter percaya diri untuk keterampilan pemecahan masalah matematika SD. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh LKPD elektronik berbasis masalah yang terintegrasi nilai karakter percaya diri untuk keterampilan pemecahan masalah matematika SD yang valid sehingga diharapkan mampu mempersiapkan SDM yang bersaing dan berkompetisi dengan perkembangan di masa depan. Urgensi penelitian ini adalah untuk menjawab tantangan di era digitalisasi dengan meningkatkan daya saing SDM Indonesia dan mencegah terjadinya krisis nilai karakter. Maka penelitian ini penting untuk dilaksanakan sehingga menciptakan peserta didik yang terampil dalam memecahkan masalah dan siap bersaing dengan negara lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan model 4-D (*Four-D Model*) yang dikemukakan Thiagarajan (Kurniawan et al. 2017). Model pengembangan 4-D menggunakan 4 tahap, yaitu (1) Pendefinisian (*define*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*develop*), dan (4) Penyebaran (*disseminate*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD elektronik berbasis masalah yang terintegrasi dengan nilai karakter percaya diri

untuk keterampilan pemecahan masalah menggunakan *Website Liveworksheet*. Pengembangan dilakukan pada bulan Januari – Juni 2021 di SDN 02 Cupak Tengah Kota Padang.

Validasi dilakukan oleh pakar kebahasaan, pakar materi/isi dan pakar *design*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penilaian berupa lembar validasi dengan pedoman penskoran sesuai dengan skala *Likert* yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1
Pedoman Penskoran Validitas LKPD berdasarkan Skala *Likert*

Skala	Penilaian
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

diadaptasi dari Riduwan, (Setiawan and Indana 2021)

Selanjutnya data yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan pedoman interpretasi berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ Validator}}$$

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan persamaan berikut:

Tabel 2
Pedoman Interpretasi Validitas LKPD

Skor Rata-Rata	Kategori
1,00 – 1,75	Tidak Valid
1,76 – 2,50	Kurang Valid
2,51 – 3,25	Valid
3,26 – 4,00	Sangat Valid

diadaptasi dari Riduwan, (Setiawan and Indana 2021)

Berdasarkan Tabel pedoman interpretasi di atas, e- LKPD dinyatakan valid apabila $\geq 2,51$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas e-LKPD berbasis masalah terintegrasi nilai karakter secara teoritis dinyatakan valid sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh validator. Rekapitulasi hasil validitas e-LKPD dari segi kebahasaan, isi dan *design* di tunjukkan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3
Rekapitulasi Validitas e-LKPD

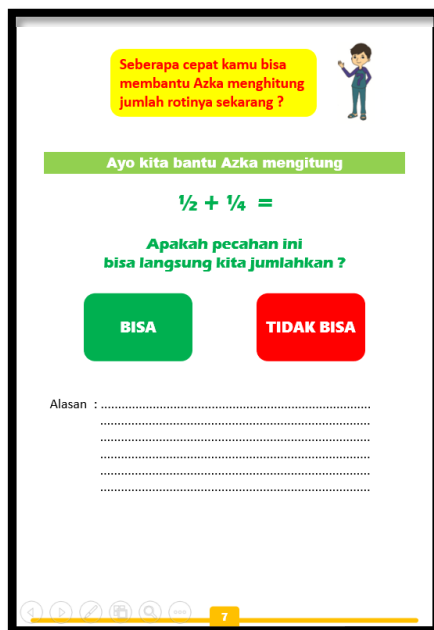
No	Aspek Penilaian	Skor Hasil Validasi		Rata-rata skor	Kategori Penilaian
		V1	V2		
Aspek Isi					
1	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar	3	4	3,5	3,40625 Sangat Valid
2	Kesesuaian indikator dengan pencapaian kompetensi dasar	4	4	4	
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indicator	4	4	4	
4	Kesesuaian indicator dengan pendekatan berbasis masalah	3	4	3,5	
5	Substansi materi pada e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) sudah benar	3	3	3	

- 2434 *Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital – Maifit Hendriani, Meria Ultra Gusteti*
 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1243>

No	Aspek Penilaian	Skor Hasil Validasi		Rata-rata skor	Kategori Penilaian
		V1	V2		
6	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) dapat menambah wawasan pengetahuan	3	4	3,5	
7	Konsep Penjumlahan pecahan dalam e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) sudah benar	3	4	3,5	
8	Materi Penjumlahan pecahan dalam e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) sesuai dengan perkembangan ilmu	3	3	3	
9	Materi dalam e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) luas dan dalam	2	3	2,5	
10	Kegiatan dalam e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) mengajak peserta didik untuk aktif dalam belajar	3	4	3,5	
11	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) mengajak peserta didik untuk menemukan konsep materi	3	4	3,5	
12	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) melatih keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah Matematika	3	4	3,5	
13	e-LKPD mengandung unsur/indikator percaya diri	3	3	3	
14	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) melatih kemandirian belajar peserta didik sehingga dapat digunakan tanpa pendidik.	4	3	3,5	
15	Kesesuaian Masalah-masalah yang digunakan e-LKPD dengan materi.	3	4	3,5	
16	Kesesuaian e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) dengan Langkah-langkah pemecahan masalah matematika yang benar.	3	4	3,5	
Aspek Bahasa					
1	Urutan struktur e-LKPD sudah tepat	3	4	3,5	3,53 Sangat Valid
2	Informasi yang disampaikan dalam e-LKPD sudah lengkap	3	4	3,5	
3	Ilustrasi dan gambar sesuai dengan materi	3	4	3,5	
4	Kesesuaian dengan komponen-komponen e-LKPD	4	4	4	
5	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) menggunakan aturan penulisan yang baik dan benar	3	4	3,5	
6	Ketepatan dalam menggunakan lambang/symbol/istilah pada e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri)	3	4	3,5	
7	e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter (percaya diri) konsisten dalam menggunakan lambang/symbol/istilah	3	4	3,5	
8	Menggunakan kalimat yang sederhana, jelas dan mudah dipahami	4	4	4	

No	Aspek Penilaian	Skor Hasil Validasi		Rata-rata skor	Kategori Penilaian
		V1	V2		
9	Bahasa yang digunakan pada e-LKPD komunikatif	4	4	4	
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3	4	3,5	
11	Peserta didik mudah merespon pesan yang ada dalam e-LKPD	3	3	3	
12	Bahasa yang digunakan tidak ambigu	3	4	3,5	
13	Kalimat yang digunakan pada e-LKPD mengandung unsur/indicator percaya diri.	3	3	3	
Aspek Design					
1	Perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi	3	4	3,5	3,375 Sangat Valid
2	e- LKPD menggunakan jenis font yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	4	3,5	
3	e-LKPD menggunakan gambar yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada peserta didik	3	4	3,5	
4	e-LKPD menggunakan gambar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	3	4	3,5	
5	e-LKPD menggunakan kualitas gambar yang bagus.	3	3	3	
6	e-LKPD menggunakan gambar, atau tulisan yang sesuai dengan indikator percaya diri	3	3	3	
7	Kemanarikan dan kesesuaian cover pada e-LKPD dengan materi	3	4	3,5	
8	Gambar yang digunakan membantu pemahaman peserta didik	3	4	3,5	
9	Pemilihan background menarik dan sesuai dengan materi pada e-LKPD	2	4	3	
10	Gambar yang digunakan memperjelas materi pada e-LKPD	3	4	3,5	
11	Keserasian memilih warna tulisan pada e-LKPD	2	4	3	
12	Relevansi gambar dengan materi	3	4	3,5	
13	Penempatan gambar serasi	3	4	3,5	
14	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	4	3,5	
15	Ketepatan letak teks	3	4	3,5	
16	Kesesuaian ukuran dan jumlah halaman e-LKPD	3	4	3,5	

Hasil rekapitulasi pada 3 aspek utama penilaian Tabel 3 di atas, aspek Bahasa mendapat skor rata-rata tertinggi yakni sebesar 3.53 dengan kategori sangat valid, ini membuktikan bahwasanya dari segi istilah-istilah, simbol-simbol, kalimat dan bahasa yang digunakan dalam e-LKPD bersifat sederhana, jelas dan mudah dipahami peserta didik. Menurut (Mahmudah 2017), LKPD yang berkualitas adalah LKPD yang menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di lihat dari segi kalimat yang digunakan pada e-LKPD juga sudah mengandung unsur dan indikator dari karakter percaya diri, sehingga menunjang peserta didik untuk memecahkan masalah matematika terkait penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda. Berikut contoh kalimat yang digunakan.



Gambar 1. Contoh Kalimat Percaya diri yang digunakan di dalam e-LKPD

Pada aspek isi, e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter percaya diri memperoleh skor rata-rata 3,40 dengan kriteria sangat valid. Ini menunjukkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan di dalam e-LKPD sesuai dengan kompetensi dasar yang dipilih. Sejalan dengan pendapat (Darmawan, Margunayasa, and Kusmaryatni 2021), bahwa, Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD merupakan kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk yang harus dikerjakan dan diselesaikan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Substansi materi pada e-LKPD juga sudah mampu mengajak peserta didik untuk menemukan konsep materi penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda. Ini sesuai dengan pendapat (Muslimah, Rosalina, and Febriandi 2021), yang menyatakan bahwa, LKPD berguna sebagai penunjang bagi peserta didik dalam menemukan suatu konsep. kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalam e-LKPD juga mampu melatih ketarampilan pemecahan masalah peserta didik dengan berorientasi pada masalah-masalah yang ada disekitar peserta didik. Ini sesuai dengan hasil penelitian peneliti sebelumnya bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dapat melatih keterampilan pemecahan masalah (Hendriani 2021). Berikut contoh kegiatan berbasis masalah yang terdapat di dalam e-LKPD.



Gambar 2. Contoh Kegiatan Berbasis Masalah Pada e-LKPD

Pada aspek *design*, e-LKPD yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata dari validator sebesar 3,37 dengan kategori sangat valid. Menurut penilaian validator Pemilihan jenis huruf, gambar-gambar dan animasi video yang digunakan menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari dan mengerjakan e-LKPD sehingga mampu menimbulkan rasa percaya diri dalam memecahkan masalah-masalah yang ada. Sependapat dengan (Iqbal 2017) LKPD yang menampilkan gambar dan ilustrasi yang menimbulkan ketertarikan peserta didik merupakan modal utama sebelum peserta didik mempelajari isi di dalam LKPD. Berikut contoh *design* yang menarik pada e-LKPD.



Gambar 3. Contoh *Design* menarik Pada e-LKPD

Dari 3 aspek penilaian pengembangan e-LKPD berbasis masalah dan terintegrasi nilai karakter percaya diri yang telah peneliti rancang, dari aspek Bahasa, isi dan *design* memperoleh rata-rata sebesar 3,43 dengan kategori sangat valid. Kategori ini menunjukkan bahwa e-LKPD yang peneliti rancang dapat membantu peserta didik dalam menciptakan pembelajaran bermakna melalui penemuan konsep penjumlahan pecahan dengan

- 2438 *Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital – Maifit Hendriani, Meria Ultra Gusteti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1243>

penyebut berbeda, sehingga terampil dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian (Pranata, Frima, and Egok 2021), Lembar kerja peserta didik memuat sekumpulan kegiatan-kegiatan dasar yang harus dilakukan untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Secara keseluruhan e-LKPD yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik serta mampu mendukung peserta didik untuk melatih keterampilan pemecahan masalah, kegiatan-kegiatan yang ada di dalam e-LKPD memberikan kesempatan belajar dan mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri konsep penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tahan lama bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Melalui pemaparan tersebut, e-LKPD berbasis masalah terintegrasi nilai karakter percaya diri yang dikembangkan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik SD pada materi penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda dapat disimpulkan berdasarkan penilaian terhadap aspek isi, Bahasa dan *design* dinyatakan valid dengan perolehan skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian sebesar 3,43. Dengan menggunakan e-LKPD berbasis masalah dapat melatih keterampilan pemecahan masalah peserta didik, sehingga mampu memecahkan masalah di dalam kehidupan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Hj. Ismira, M.Pd., dan Ibu Winda Noprina, M.Pd., yang telah meluangkan waktu dan berbagi ilmu untuk menjadi validator pada penelitian PDP ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Putu Aditia Adi, Gede Margunayasa, and Ni Nyoman Kusmariyatni. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Matematika Topik Pengukuran Sudut Siswa Kelas IV SD." *Jurnal basicedu* 5(2): 1060–66.
- Dwianjani, Ni Komang Vonie, and I Made Candiasa. 2018. "Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika." *NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2(2): 153.
- Firmansyah, Firmansyah, Purwati Purwati, Nahrin Najib Siregar, and Irfan Irnandi. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sd Terintegrasi Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu." *Jurnal Cakrawala Pendas* 6(2): 143–55.
- Hendriani, Maifit. 2021. "Validitas Modul Berbasis PBL Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD." *Jurnal Didika Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(1): 111–20.
- Intannia, Ruri, and Usmeldi. 2020. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK." 06(02): 279–84.
- Iqbal, Muhammad. 2017. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Pendekatan Kontesktual Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Dan Disposisi Matematis."
- Kurniawan, Dian et al. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan." *Jurnal Siliwangi* 3(1).
- Lydia, Simona, and Suparman. 2019. "Upaya Meningkatkan Komunikasi Matematika Melalui E- LKPD Untuk Materi Bangun Datar Dengan Pendekatan." In , 253–58.
- Mahmudah, Siti. 2017. "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Pada Pada Kelas IV SD." *Skripsi*: 133–73.

- 2439 *Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital – Maifit Hendriani, Meria Ultra Gusteti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1243>
- Mayasari, Linda, Zainal Abidin Abidin, and Anies Fuady Fuady. 2019. “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble Dengan Media LKPD Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP Negeri 1 Tutur Pasuruan.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran* 4(2). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/2519>.
- Muslimah, Siti LIna, Elya Rosalina, and Riduan Febriandi. 2021. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal basicedu* 5(2): 1060–66.
- Nasution, Marah Doly et al. 2020. “Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp Pab 9 Klambir V T . P.” *journal mathematics education sigma* 1(1). <http://journal.umsu.ac.id/index.php/jmes/article/view/4390>.
- OECD. 2018. “What 15-Year-Old Students in Indonesia Know and Can Do.” *Programme for International Student Assessment (PISA) Result from PISA 2018*: 1–10. [http://www.oecd.org/pisa/ Data](http://www.oecd.org/pisa/Data).
- Pranata, Dwi Pidi, Aren Frima, and Asep Sukenda Egok. 2021. “Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar.” *Jurnal basicedu* 5(2): 1060–66.
- Purnama, Santi, and Mertika. 2018. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Ditinjau Dari Self Confidence.” *Journal of educational review and research* 1(DESEMBER): 59–63.
- Rachmasari, Mardiana, Vina Serevina, and Agus Setyo Budi. 2019. “Lembar Kerja Elektronik Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.” VIII: SNF2019-PE-223–32.
- Sari, Nur Mala, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah. 2020. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berorientasi Higher Order Thinking Skills Di Sekolah Dasar.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4(2): 106–23.
- Setiawan, Eka, and Sifak Indana. 2021. “BioEdu BioEdu.” 10(2): 250–56.
- Simalango, maria marena, Darmawijoyo, and Nyimas Aisyah. 2018. “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pisa TAHUN 2012 Level 4, 5, Dan 6 DI SMP N 1 Indralaya.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 12(1): 43–58.
- Surani, Dewi. 2019. “Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, , 456–69.