

## Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama di Kelas III Sekolah Dasar

Zulfaturrochmah, Rosiana Mufliva, Vanca Warnaedi

Universitas Pendidikan Indonesia  
zulfatrc@upi.edu

---

### Article History

received 23/2/2023

revised 24/3/2023

accepted 1/4/2023

---

### Abstract

*This study aims to improve critical thinking skills through Problem Based Learning's syntax which is integrated through the development of Student Worksheets (LKPD) "Amira's Cake". The method used in this development is the Design and Development (D&D) method with the ADDIE development model. Data collection techniques through limited validation and implementation stages. The LKPD validation stage involves 2 validators, namely the material expert validator and the design expert validator. At the implementation stage, involving third grade elementary school students. The results of the study were carried out using quantitative analysis techniques showing that the Student Worksheet "Amira's Cake" is feasible to use with a percentage of 79.5% according to material experts, a percentage of 89% according to design experts, a percentage of 87.5% from limited test results students, as well as a percentage of 85.5% of teaching practitioners.*

**Keywords:** *Student worksheet, problems based learning ,ractions with the same denominator*

### Abstrak

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) "Kue Milik Amira" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan mengintegrasikan sintaks *Problem Based Learning*. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui tahap validasi dan implementasi terbatas. Tahap validasi LKPD melibatkan 2 validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli desain. Pada tahap implementasi, melibatkan peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian dilakukan dengan teknik analisis kuantitatif menunjukkan Lembar Kerja Peserta Didik "Kue Milik Amira" ini layak untuk digunakan dengan presentase sebesar 79,5% menurut ahli materi, presentase sebesar 89% menurut ahli desain, presentase sebesar 87,5% dari hasil uji terbatas siswa, serta presentase sebesar 85,5% dari praktisi pengajar.

**Kata kunci:** *LKPD, problems based learning, pecahan berpenyebut sama*

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan masa kini mengalami perubahan sejak tahun ke tahun, tentunya perubahan itu diadaptasi oleh kebutuhan, kondisi peserta didik, dan tantangan di masa kini dan nanti. Perkembangan pendidikan pada abad 21 menuntut baik pendidik maupun peserta didik mengembangkan kemampuan meliputi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi khususnya dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan berpikir dan memperoleh nilai sempurna, akan tetapi lebih dari sekadar itu, yaitu mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai upaya menghadapi abad 21 ini.

Mengingat tuntutan abad 21 ini, peserta didik harus siap dengan segala tantangan masa mendatang, dimulai dari mengasah kemampuan sedikit demi sedikit di sekolah melalui pembelajaran. Akan tetapi, masih banyak ditemui dalam kegiatan pembelajaran masih berfokus dalam pengembangan kognitif dan pemerolehan nilai sempurna saja, tentunya pembelajaran tersebut masih bersifat konvensional. Hal tersebut tentunya belum melatih peserta didik dalam mengasah kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21 ini. Pembelajaran di sekolah saat ini harus bisa mengasah kemampuan siswa, salah satunya kemampuan berpikir kritis menghadapi dan memecahkan masalah yang ada di sekitarnya.

*Critical Thinking* atau berpikir kritis adalah salah satu kemampuan yang menuntut seseorang dalam mencari cara untuk menganalisis, melaksanakan, dan menyelesaikan sesuatu. Berpikir kritis artinya kemampuan fundamental yang dimiliki semua orang, kemampuan ini berfokus pada pemikiran analisis dengan mengamati atau mencari isu yang dimulai dari identifikasi persoalan yang menyebabkan terjadinya suatu masalah, menilai dampak dari masalah tersebut, serta solusi serta kesimpulan. Kemampuan berpikir kritis perlu dilatih sejak tingkat dasar, dimulai dari kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran Matematika membiasakan peserta didik memahami pengalaman melalui identifikasi karakteristik yang dimiliki dan yang tidak dimiliki suatu objek matematis. Akan tetapi, seluruh hal itu harus selaras dengan kemampuan peserta didik sehingga akan sangat membantu pembelajaran matematika. Tujuan matematika bukan hanya membuat siswa mampu memanfaatkan matematika secara teoritis, tetapi juga aplikatif, mempunyai kemampuan bernalar yang logis dan kritis, dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, hampir 80% siswa memiliki kemampuan untuk menjawab soal matematika dengan baik, namun tidak mampu memecahkan persoalan yang berkaitan dengan pengalaman pada matematika khususnya materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Sebagian besar siswa belum mampu dalam menganalisis dan masih mempertanyakan bagaimana hal tersebut dapat terjadi, terlihat ketika pemberian sebuah permasalahan yang dikaitkan dengan materi penjumlahan pecahan, siswa terlihat kebingungan menentukan cara menyelesaikannya. Siswa terbiasa diajarkan langsung pada konsep suatu materi pembelajaran sehingga ketika siswa disajikan sebuah soal yang memerlukan analisis pemahaman penyelesaiannya, siswa akan kesulitan dalam menganalisis maksud yang terdapat pada sebuah soal tersebut, baik itu cara penyelesaiannya maupun urutan atau hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan soal tersebut. Tentunya pada hal ini perlu adanya penemuan pembelajaran matematika yang inovatif dan variatif dengan melatih kemampuan berpikir kritis dan membangun cara peserta didik dalam memecahkan masalah khususnya masalah sehari-hari. Penggunaan masalah atau pengalaman sehari-hari peserta didik dalam sebuah bentuk pembelajaran akan memudahkan peserta didik menyelesaikan masalah tersebut.

Salah satu upaya untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam suatu pembelajaran adalah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Prastowo (Effendi, Herpratiwi, & Sutiarmo, 2021) LKPD merupakan kumpulan lembaran

yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teori dan atau praktik. LKPD merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik. Hal ini menurut definisi LKPD adalah pedoman yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif, pedoman untuk mengembangkan aspek lainnya dalam bentuk pembelajaran, dan pedoman untuk menyelidiki masalah sesuai dengan indikator prestasi belajar yang harus dicapai dengan menekankan peserta didik berpikir kritis dalam memandang sebuah masalah dalam pembelajaran. LKPD juga dapat diartikan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rangkaian pertanyaan dan informasi yang dirancang untuk memahami ide-ide kompleks, yang membimbing siswa untuk melaksanakannya kegiatan secara sistematis. Berdasarkan pendapat ahli mengenai pengertian LKPD, dapat disimpulkan jika LKPD adalah perangkat pembelajaran yang berisi ringkasan suatu materi dan disertai petunjuk pelaksanaan tugas yang bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang dituju dengan mengembangkan aspek kognitif dan keterampilan memecahkan masalah sesuai dengan indikator pembelajaran.

Pengembangan LKPD di Sekolah Dasar tentunya membutuhkan suatu model pembelajaran yang terbaik dan dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu model yang dapat diterapkan untuk pengembangan LKPD yang mengarah pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah menggunakan model *Problem Based Learning*. *Problem based learning* adalah suatu model yang mendorong peserta didik dalam menganalisis suatu masalah secara aktif dan berkelompok dengan terlibat dalam kegiatan tersebut guna mencari pemecahan masalah sesuai dengan tahap-tahap pemecahannya dimulai dari identifikasi sampai solusi. Pada model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik atau *Student Center* yang berarti peserta didik dituntut untuk bertindak lebih aktif ketika pembelajaran, hal ini sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013 yang menekankan jika peserta didik harus lebih aktif dari guru dan mengubah paradigma pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran *Problem based learning* tepat untuk peserta didik Sekolah Dasar. Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* merupakan sebuah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.

LKPD berbasis *Problem Based Learning* dianggap tepat karena isi dari LKPD berisi langkah-langkah sistematis, ringkasan materi, petunjuk pengerjaan, dan soal-soal yang disajikan untuk mengasah kemampuan kognitif peserta didik yang berorientasi dari masalah sampai analisis evaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu, penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pemecahan masalah karena bahan ajar ini menekankan siswa untuk mencari hubungan sebab-akibat suatu masalah secara berkelompok.

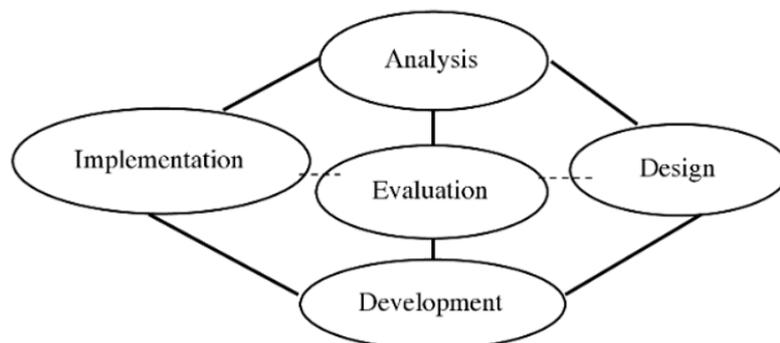
Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Materi Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama Di Kelas III Sekolah Dasar"

## METODE

Design and Development (D&D) atau riset desain dan pengembangan merupakan model yang dipilih pada penelitian ini karena model D&D merupakan sebuah model yang berpusat pada pengembangan sebuah model yang bertujuan untuk pembuatan produk atau karya yang berfokus pada analisis, perencanaan, produksi,

dan/atau evaluasi. Penelitian ini melibatkan peserta didik dari SD Negeri P yang berada di Kota Bandung. Penelitian ini diawali dengan observasi analisis masalah yang dikembangkan menjadi sebuah produk, hasil analisis menjadi kerangka pengembangan produk.

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Romiszowski (dalam Rifanni, 2022: 36) menyebutkan pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pada pendekatan sistem yang telah diwujudkan dalam sebuah praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran yang berbasis komputer. Pada model ADDIE ini menerapkan lima tahapan yang saling berkaitan dan dapat mengarahkan pada pembuatan produk yang efektif secara sistematis. **Gambar 1**



Tahapan ADDIE  
Sumber (Fadia, 2022)

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disusun berdasarkan aspek penelitian, untuk ahli materi dengan 2 aspek, yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Aspek kelayakan isi yang meliputi, 1) Kesesuaian Materi dengan SK dan KD 2) Keakuratan Materi 3) Kemutakhiran Materi 4) Mendorong Keingintahuan, aspek kelayakan penyajian meliputi 1) Teknik penyajian 2) Pendukung penyajian 3) Penyajian pembelajaran. Sedangkan penilaian ahli desain yaitu aspek kelayakan kegrafikan yang meliputi, 1) Ukuran LKPD 2) desain sampul 3) desain isi LKPD sebagai penilaian produk yang dihasilkan. Selanjutnya proses analisis atau penilaian oleh ahli materi dan ahli desain sebagai validator penelitian ini. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 5 siswa. Data penilaian ahli materi dan ahli desain adalah data kuantitatif dan menggunakan analisis Likert dalam Sugiyono (dalam Ervhy, 2021: 53) sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan PowerPoint Interaktif dan Rentang Presentase**

No	Interval Nilai (%)	Kategori
1	< 21%	Sangat tidak layak
2	21 – 40%	Tidak layak
3	41 – 60%	Cukup layak
4	61 – 80%	Layak
5	81 – 100%	Sangat layak

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan yang dilakukan peneliti sesuai dengan model ADDIE yang diterapkan, yaitu 1) tahap analisis (*analyze*): Dalam tahap analisis terbagi menjadi dua, yaitu analisis kinerja (*Performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*Need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan mengenai bahan ajar yang digunakan di sekolah, khususnya di kelas III. Tahap kedua adalah menganalisis kebutuhan yang diperlukan sebagai solusi dari masalah yang telah

ditemukan dari hasil analisis kinerja, tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap masalah yang disajikan dalam materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama, 2) tahap perancangan (*design*): Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melanjutkan pada tahap desain. Dalam tahap ini dilakukan perancangan terkait membuat produk LKPD matematika materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Rancangan desain yang dikembangkan peneliti meliputi enam komponen utama LKPD, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian, 3) tahap pengembangan (*development*): Pengembangan produk didasari oleh hasil analisis yang menjadi pondasi pengembangan produk bahan ajar berupa LKPD, mengingat LKPD yang akan dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* sehingga dalam penyusunannya menggunakan sintaks *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dalam materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama melalui penyajian masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, 4) tahap implementasi (*Implementation*): Tahapan implementasi merupakan tahapan uji coba produk LKPD yang telah divalidasi oleh ahli yang selanjutnya akan dilakukan kepada peserta didik. Diawali dari uji kelompok kecil hingga uji kelompok besar, serta 5) tahap evaluasi (*evaluation*): Tahap evaluation yaitu merupakan evaluasi dari setiap tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk akhir yaitu produk LKPD materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama yang telah direvisi oleh peneliti berdasarkan saran dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar, dan ahli bahasa, yang dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

## Gambar 2



**Gambar 2. Cover Lembar Kerja Peserta Didik “Kue Milik Amira”**

Pada bahan ajar LKPD di atas, terlihat adanya stimulus mengenai kue ulang tahun dengan tujuan adanya pantikan atau bayangan sebagai orientasi masalah kepada peserta didik mengenai kue ulang tahun. Dengan ini juga, siswa mengingat hal yang menyenangkan ketika berulang tahun sehingga dalam pembelajarannya akan merasa antusias karena diselingi dengan pengalaman sehari-hari.



**Gambar 3. Lembar Kerja Peserta Didik matematika bidang kajian kelas 3 SD**

Pada LKPD di atas, siswa disajikan sebuah kue yang sudah dipotong menjadi beberapa bagian. Siswa diminta untuk menghitung dan menuliskan jumlah potongan kue yang menjadi beberapa bagian, jawaban yang tepat untuk potongan kue tersebut adalah 12 potongan. Di halaman selanjutnya, Amira menceritakan jika ada beberapa teman yang datang, setiap temannya mendapat jumlah kue yang berbeda-beda. Pada halaman tersebut, peneliti mulai menyajikan masalah sederhana melalui pembagian kue kepada teman-temannya.



**Gambar 4. Lembar Kerja Peserta Didik matematika bidang kajian kelas 3 SD**

Pada lembar selanjutnya (Gambar 4), siswa mulai dikerucutkan untuk memahami konsep penjumlahan. Dimulai dari gambar kue yang berjumlah 1, lalu dipotong menjadi 12 bagian. Selanjutnya siswa dapat menjumlahkan potongan bagian kue milik Amel dan Rio. Pada kegiatan ini melibatkan diskusi secara kelompok untuk menemukan jawaban serta pemecahan masalah yang disajikan dalam LKPD.



**Gambar 5. Lembar Kerja Peserta Didik matematika bidang kajian kelas 3 SD**

Pada lembar selanjutnya (Gambar 5), siswa diarahkan untuk menjawab sejumlah soal secara berkelompok. Pengisian bagian “Ayo Menjawab” diberikan untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep penjumlahan pecahan yang disajikan secara tertulis, kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyimpulkan akan terlihat pada bagian ini. Berdasarkan produk LKPD tersebut. Berikut hasil validasi dari penilaian ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba pada siswa. Dapat dilihat dari tabel 2

**Tabel 2. Hasil validasi Ahli materi Ahli Media, Uji Terbatas Peserta Didik, serta Praktisi Pengajar Lembar Kerja Peserta Didik “Kue Milik Amira” Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.**

Hasil Validasi	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	79,5%	Layak
Ahli Desain Media	89%	Sangat Layak
Uji Terbatas Peserta Didik	87,5%	Sangat Layak
Praktisi Pengajar	85,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2, produk LKPD “Kue Milik Amira” materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama memperoleh presentase sebesar 81,03% dengan kriteria layak dari penilaian ahli materi. Selanjutnya dari penilaian ahli desain mendapatkan nilai sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak. Kemudian melalui uji terbatas peserta didik mendapat nilai 87,5% dengan kriteria sangat layak. Serta dari praktisi pengajar mendapat nilai 85,5% dengan kriteria sangat layak.

Secara rinci, aspek-aspek dari ahli materi bisa dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi**

Aspek	Presentase	Kriteria
Aspek Kelayakan Isi	79,5 %	Layak
Aspek Kelayakan Penyajian	80,3%	Sangat Layak

Hasil penilaian oleh ahli materi didapatkan sebesar 79.5% dengan kategori layak. Pada aspek pertama, yaitu aspek kelayakan isi, LKPD ini cukup mengandung kelengkapan, keluasan, serta kedalaman materi. Konsep dan definisi cukup. Dalam LKPD ini disertai dengan contoh masalah yang ada di sekitar, yaitu kue ulang tahun. Dalam LKPD ini dilengkapi oleh gambar dan contoh potongan kue yang dapat dipahami oleh siswa. Melalui gambar dan masalah yang diberikan, siswa tentunya terdorong untuk menggali informasi lebih lanjut dan mengerucut kepada konsep pecahan.

Pada aspek kelayakan penyajian, LKPD ini sudah konsisten sesuai dengan sistematika sajian dalam kegiatan belajar dan disertai oleh contoh soal latihan dalam kegiatan belajar yang melibatkan siswa berperan aktif sehingga pembelajaran lebih bermakna. Namun

belum terdapat kunci jawaban soal dan umpan balik soal sehingga LKPD perlu diperbaiki lebih lanjut.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Desain Media**

Aspek	Presentase	Kriteria
Aspek Keagrafikan	91%	Sangat Layak
Apek Kelayakan Bahasa	87,5%	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli desain media terhadap LKPD ini mendapatkan 89% dengan kategori sangat layak. Pada aspek keagrafikan, LKPD ini memiliki cover yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini adalah LPKD dan disertai dengan judul “Kue Milik Amira”. Grafik yang terdapat pada LKPD ini menggunakan warna oranye yang tidak terlalu mencolok dan nyaman dipandang, disertai dengan ornamen pendukung lainnya. Gambar yang digunakan dalam LKPD ini menggunakan gambar kue yang tentu siswa pernah melihatnya sehingga ketika pengerjaan akan lebih terbayang, terutama dalam pemotongan kue menjadi 12 bagian. Ukuran huruf yang digunakan berbeda, untuk judul lebih besar daripada ukuran huruf isi dalam LKPD agar siswa dapat membedakan antara judul dan isi. Pemilihan jenis huruf menggunakan *Jua* dari *Canva*, huruf ini hampir mirip dengan *Comic Sans Ms*, huruf ini muah dibaca oleh peserta didik dan tidak terlalu kaku. Kombinasi huruf yang digunakan tidak lebih dari 3 karena dirasa jika lebih dari 3 akan menyebabkan tampilan LKPD tidak efektif dan cenderung ramai.

**Tabel 5. Hasil Uji Terbatas terhadap Peserta Didik**

Aspek	Presentase	Kriteria
Kemudahan	90%	Sangat Layak
Motivasi dan Kemenarikan	90%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	85%	Sangat Layak

Hasil uji kepada sebanyak 5 siswa mendapatkan 87,5% dengan kategori sangat layak. Siswa dapat menjawab dengan baik karena materi pecahan diajarkan pada Tema sebelumnya sehingga dalam menjawab soal dan masalah yang disajikan mengenai penjumlahan pecahan berpenyebut sama, siswa dapat menjawabnya dengan mudah. Meskipun, terdapat siswa yang kesulitan menjawab karena sudah tidak terlalu ingat materi mengenai pecahan. Selain itu, siswa dapat mengerjakan dengan santai dan nyaman karena tampilan LKPD yang disajikan, mengingat pemilihan warna yang tepat dapat memengaruhi proses pembelajaran siswa sehingga kebermanfaatan LKPD ini dapat dirasakan. Meskipun demikian, siswa menyatakan jika mereka lebih merasakan manfaat pembelajaran jika ditulis secara langsung konsep pecahannya.

**Tabel 6. Hasil Validasi Praktisi Pengajar**

Aspek	Presentase	Kriteria
Aspek Kelayakan Isi	85%	Sangat Layak
Aspek Kelayakan Penyajian	85,6%	Sangat Layak

Hasil uji kepada praktisi pengajar mendapatkan 85,5% dengan kategori sangat layak. Pada aspek pertama, yaitu aspek kelayakan isi, LKPD ini cukup mengandung kelengkapan, keluasan, serta kedalaman materi. Konsep dan definisi cukup. Dalam LKPD ini disertai dengan contoh masalah yang ada di sekita sehingga pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan siswa. Dalam LKPD ini dilengkapi oleh gambar dan contoh potongan kue yang dapat dipahami oleh siswa. Melalui gambar dan masalah yang diberikan, siswa tentunya terdorong untuk menggali informasi lebih lanjut dan mengerucut kepada konsep pecahan yang dijumlahkan.

Pada aspek kelayakan penyajian, LKPD ini sudah konsisten sesuai dengan sistematika sajian dalam kegiatan belajar dan disertai oleh contoh soal latihan dalam kegiatan belajar yang melibatkan siswa berperan aktif dalam memecahkan masalah bersama teman kelompoknya. Namun belum terdapat kunci jawaban soal dan umpan balik soal sehingga LKPD perlu diperbaiki lebih lanjut. Selain itu, perlu adanya rangkuman materi yang disediakan agar siswa dapat mengingat secara singkat materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama sehingga siswa dapat berdiskusi dengan baik dengan kegiatan variatif.

### SIMPULAN

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) "Kue Milik Amira" dinyatakan memenuhi kriteria layak sebagai sarana pembelajaran yang berbasis *problem based learning*. LKPD dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Diperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan percobaan terbatas pada peserta didik sebesar 79,5% dengan kriteria layak menurut ahli materi, 89% dengan kriteria sangat layak menurut ahli media, 87,5% dengan kriteria sangat layak dari hasil uji terbatas, dan 85,5% dengan kriteria sangat layak menurut praktisi pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik "Kue Milik Amira" materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama dapat dikembangkan secara berkelanjutan layak untuk dikembangkan dengan perbaikan pada pendalaman materi variatif, kelengkapan materi, dan penambahan kegiatan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai penguatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arif, D. S. F., Zaenuri, & Cahyono, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning ( PBL ) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, (2018), 323–328.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Dinda, D., Ambarita, A., Herpratiwi, H., & Nurhanurawati, N. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis PBL Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3712–3722. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1439>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarto, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>
- Ida, S., Aziz, R., & Irawan, W. H. (2021). Critical and Creative Thinking Skills To Solving Math Story Problems in Elementary School Students. *Jurnal Tatsqif*, 19(2), 98–113. <https://doi.org/10.20414/jtq.v19i2.4069>
- Kenedi, A. K., Hendri, S., Ladiva, H. B., & Nelliarti. (2018). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika.

- Jurnal Numeracy*, 5(2), 226–235.
- Mahardika Arsa Putra, G. Y., & Tri Agustiana, I. G. A. (2021). ELKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>
- Mufliva, R., & Iriawan, S. B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bidang Kajian Bilangan Berbasis Computer Science Unplugged (CSU) untuk Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 209. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62088>
- MZ, Z. A., Anggraini, F., Kusnadi, K., & Alfiah, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematis Berbasis Pbl Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 3(2), 168. <https://doi.org/10.32934/jmie.v3i2.132>
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., Kusairi, S., & Dasar, P. (2018). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1587–1593. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Novriani, N., Kesumawati, N., & Kuswidyanarko, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas V SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 53–69. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2829>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Sari, I. Fitri Kumala, & Arcana, I. N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Example Non Example Terhadap Prestasi Belajar Untuk Siswa Kelas VIII Di Mts Negeri 7 Gunungkidul. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 946–953. <https://doi.org/10.30738/v6i1.1295>
- Satria, M. aufig, & Istiyono, E. (2018). Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 105–110.
- Septikasari, Resti., Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 112–122.
- Shofiyah, N., Sidoarjo, U. M., & Reasoning, S. (2018). MODEL PROBLEM BASED LEARNING ( PBL ) DALAM MELATIH SCIENTIFIC REASONING SISWA, *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*. 3(1), 33–38.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>