

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha wajib bagi pemerintah yang memiliki peranan penting dalam membangun suatu bangsa, lewat pendidikan setiap Warga Negara Indonesia (WNI) dapat berperan aktif dalam memajukan kualitas intelektual bangsa tersebut melalui pengembangan potensi secara optimal dan tepat sasaran. Gambaran besar tersebut tidak terlepas dari faktor kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) itu sendiri, karena sumber daya manusia merupakan faktor penunjang yang paling pokok dalam memajukan kualitas pendidikan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab II pasal 3 disebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> H.A.R Tilaar, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nuansa, 2017), h. 2.

Pemerintah menempatkan pendidikan sebagai pokok pembentukan watak dan peradaban suatu bangsa, hal ini menggambarkan begitu pentingnya posisi pendidikan itu sendiri, yang tentunya bila suatu pendidikan itu baik maka akan melahirkan generasi yang terdidik dengan baik pula. Penentuan baik atau buruknya kualitas suatu pendidikan tentu dimulai dari dasar proses awal pendidikan yaitu di Sekolah Dasar (SD), karena sekolah dasar merupakan titik awal perkembangan pendidikan anak yang sangat menentukan baik secara sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk kedepannya.

Di era modern ini banyak generasi milenial yang memasuki usia produktif, namun tak sedikit pula yang tidak dapat memaksimalkan potensi diri dengan baik dari segi personal maupun kualitas dirinya. Persoalan ini akan berdampak langsung bagi pembangunan suatu bangsa, entah mengarah kepada kemajuan atau kemunduran kualitas masyarakat dalam segi kependidikan, hal ini tak terlepas dari cara masyarakat menerima proses pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang akan dilalui oleh masyarakat, maka pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar membutuhkan berbagai media perangkat pembelajaran, salah-satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Asyhar, pengertian media yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan

komunikasikan.<sup>2</sup> LKPD merupakan media bahan ajar cetak yang berisi lembaran-lembaran petunjuk dan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Bagi guru, LKPD diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sementara bagi peserta didik diperlukan untuk membantu kegiatan pembelajaran.

LKPD memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui LKPD, peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, belajar mandiri, dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya, dengan demikian kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, LKPD dapat memaksimalkan peran guru sebagai fasilitator kelas, dan terciptalah kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student center*).

LKPD berbasis *Project Based Learning (PjBL)* ini dapat membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, karena adanya suatu proyek yang dikerjakan baik secara individu maupun kelompok. Hal ini selaras dengan pernyataan Rose & Prasetya, bahwa pembelajaran *PjBL* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam memecahkan permasalahan, kemudian menyajikan hasil pekerjaan peserta didik kepada *audiens* untuk dipresentasikan. Banyak proyek-proyek sederhana yang dapat dilakukan

---

<sup>2</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 5.

oleh peserta didik, sehingga lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu untuk memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi.<sup>3</sup> Peserta didik dapat bekerjasama secara kreatif mengembangkan suatu gagasan untuk menciptakan sebuah produk dalam pembelajaran berbasis proyek tersebut. Produk diharapkan dapat meningkatkan kinerja siswa di dalam kelas, menumbuhkan kreativitas, dan keterampilan dalam dirinya.

Namun terjadi sedikit kekeliruan persepsi yang dialami oleh sebagian tenaga kependidikan yakni guru, masih ada guru beranggapan bahwa LKPD didik tak ubahnya dengan kumpulan soal-soal latihan tertulis yang harus diselesaikan oleh para peserta didik, yang biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan tendensi dan kurang dapat memicu para peserta didik untuk berusaha mengeksplorasi nalar, pengetahuan, dan keterampilan yang peserta didik miliki. Selain itu, sering kali pertanyaan-pertanyaan yang diberikan hanya berupa tulisan yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dalam mengerjakannya. Kekurangan ini salah satu penyebabnya terjadi karena keahlian guru itu sendiri yang pastinya memiliki keterbatasan ide serta gagasan dalam mengembangkan media

---

<sup>3</sup> Rose & Prasetya, Keefektifan Strategi Project Based Learning Berbantuan Modul Pada Hasil Belajar Kimia Siswa, *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2), 2014, hh. 360-369 <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/4441/3805>.

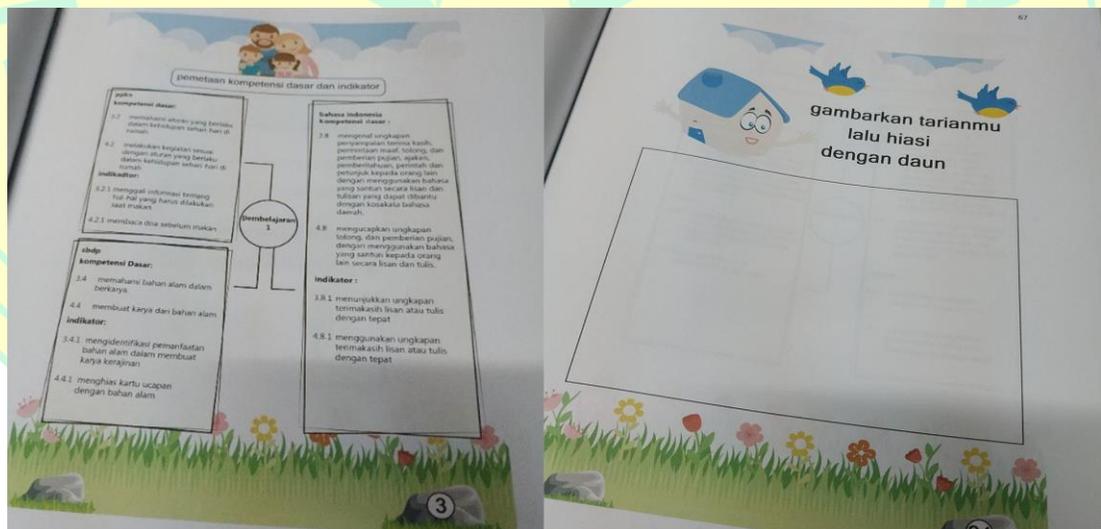
yang cukup menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan, inovatif, dan keterampilan para peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran di SDN Bendungan Hilir 01 dalam Kurikulum 2013 telah berintegrasi dengan pendidikan tematik terpadu di dalamnya. Pembelajaran tematik terpadu ini menyatukan beberapa kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema, seperti tema yang ada di kelas IV yaitu tema 4 yang berjudul Berbagai Pekerjaan. Kegiatan belajar-mengajar di SDN Bendungan Hilir 01 sudah berjalan cukup baik dan efektif, walaupun dalam proses pembelajarannya guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah satu arah, namun guru tetap memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menemukan jawaban secara mandiri dalam mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilannya dengan cara yang mudah serta menyenangkan, dengan berbagai model pembelajaran yang guru terapkan maka kegiatan pembelajaran akan membuat peserta didik aktif terlibat di dalamnya.

Namun, tidak terpungkiri dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan terutama pada media yang disediakan oleh guru seperti lembar kerja. Berdasarkan analisis dari salah satu LKPD yang disusun oleh Ega, berjudul "Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek Pada Tema 4 Sub Tema 4 "Kebersamaan dalam

Keluarga” untuk kelas I Terdapat beberapa kelemahan dalam LKPD tersebut diantaranya;<sup>4</sup>

(1) Fokus pengembangan LKPD yang disusun terlalu luas dan tidak mengacu pada mata pelajaran tertentu. (2) Kompetensi Dasar (KD) dan indikator tidak sesuai jumlahnya dengan pembelajaran yang terdapat di dalam LKPD tersebut hal ini menyebabkan tidak tercapainya beberapa KD dan Indikator. (3) Salah satu materi yang disajikan yakni pada pembelajaran ke-4 tentang tugas untuk menggambar tarian dan menghias dengan daun tidak sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas 1. (4) Kurangnya tugas yang harus diselesaikan secara bekerjasama, seperti pada pembelajaran ke-4 dan ke-5.



**Gambar 1.1 Kelemahan LKPD**

<sup>4</sup> Ega, *Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek Tema 4 Sub Tema 4 Kebersamaan Dalam Keluarga* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta: 2016).

Berdasarkan analisis, terdapat beberapa kelemahan di dalam LKPD yang telah diuraikan. Pada LKPD berbasis proyek yang akan di susun terdapat beberapa kelebihan di dalamnya, diantaranya adalah; (1) Fokus pengembangan LKPD mengerucut ke satu mata pelajaran saja yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (2) Jumlah lembar kerja disesuaikan dengan KD dan indikator yang tertera guna mencapai pembelajaran yang sistematis. (3) Penerapan setiap materi didasari pada tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD, yang bertujuan menyelaraskan kemampuan *kognitif* (kemampuan berpikir), *afektif* (kecenderungan berperilaku), dan *psikomotorik* (aktifitas fisik) para peserta didik. (4) Tingkat pengembangan proyek pada setiap pembelajaran yang terdapat di dalam LKPD dominan bersifat naik, dimana setiap pembelajaran proyek yang dikerjakan peserta didik tingkat proyeknya semakin besar. (6) Muatan pada setiap pembelajaran dalam LKPD berdasarkan asas bekerjasama, dimana di dalam setiap proyek yang disuguhkan kepada peserta didik dapat diselesaikan dengan teman. (7) Pemanfaatan bahan lingkungan sekitar untuk menunjang keberhasilan LKPD menjadi salah satu faktor keunggulan.

Dalam upaya untuk mengatasi masalah keterbatasan media pembelajaran tersebut maka guru perlu mengembangkan lembar kerja untuk peserta didik, pengembangan LKPD harus berlandaskan kepada dasar-dasar pembelajaran yang tepat dan efektif, seperti memberikan

kebebasan bagi peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan memberikan sedikit tekanan pada proses penemuan konsep atau sebagai petunjuk untuk mencari tahu, juga mempondasikan soal-soal dengan sistem konstruksi yaitu membangun dan menciptakan jawaban peserta didik sendiri. LKPD tersebut akan sangat berhubungan dengan pembelajaran efektif, kreatif, dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang efektif serta inovatif adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Menurut Padiya dalam Rosinda, model *PjBL* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengajarkan siswa untuk menguasai keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna”.<sup>5</sup> Adapun model ini berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu. Dalam pelaksanaan model berbasis proyek ini peserta didik dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang kepada peserta didik untuk bekerja secara otonom, mengkonstruksi serta membangun cara belajar peserta didik sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan produk nyata yang bernilai, dan realistik.

---

<sup>5</sup> Yanti Rosinda, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 3.

Dalam perumusan implementasi K-13 pada sebuah LKPD, harus menemukan kendala dalam penggunaan dan pengembangan bahan ajar, maka peneliti mengumpulkan data yang diambil dari wawancara kepada wali kelas IV bernama Ibu Uni di SDN Bendungan Hilir 01 Pagi, Pada tanggal 04 Maret 2019 memiliki hasil bahwa media yang digunakan secara konsisten dalam pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah dengan diselingi beberapa media tambahan guru, namun masih jarang para tenaga kependidikan menggunakan LKPD yang disusun khusus untuk memenuhi kebutuhan para peserta didik terutama yang berbasis proyek. Ibu Uni berpendapat bahwa sangat perlu dikembangkan suatu media yang dapat memicu minat siswa dalam membangun sebuah pembelajaran, salah satunya pembelajaran yang berbasis proyek.<sup>6</sup> Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas IV di hari yang sama untuk mendapatkan hasil pengalaman belajar peserta didik serta kesulitan terkait penggunaan bahan ajar tematik. Maka peneliti mendapatkan hasil yakni pembelajaran yang dilalui oleh siswa masih terdapat beberapa kekurangan terutama dari segi sarana dan prasarana yang membantu pembelajaran itu sendiri.<sup>7</sup> Hal ini menggambarkan perlunya peneliti dalam mengembangkan sebuah

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Guru kelas IV SDN Bendungan Hilir 01.  
(pada tanggal 04 Maret 2019)

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Bendungan hilir 01.  
(pada tanggal 04 Maret 2019)

media yang berisi petunjuk penggunaan berupa LKPD yang berbasis *Project based Learning*.

Oleh karena itu, berdasarkan pada penjelasan yang telah diuraikan, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* berupa LKPD berbasis model pembelajaran proyek yang berjudul: "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Project Based Learning (PjBL)* Di Kelas IV SDN Bendungan Hilir 01 Pagi".

Peneliti mengambil metode *Research and Development (RnD)* karena berdasarkan data yang diambil pada penjelasan yang telah diuraikan perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dari media lain, yakni berupa LKPD yang berlandaskan *PjBL*, serta peneliti dapat dikategorikan handal dalam mengoperasikan *software editing* dalam membuat media berupa LKPD. Maka dari itu peneliti memutuskan akan mengembangkan media LKPD Berbasis *PjBL* untuk kelas IV SD.

Salah satu hasil penelitian terdahulu yang juga meneliti tentang pengembangan LKPD berbasis *project based learning* adalah penelitian yang dilakukan oleh Novita, Darmawijoyo, dan Aisyah<sup>8</sup> menunjukkan hasil

---

<sup>8</sup> Novita, Darmawijoyo, & Aisyah, Pengembangan LKPD Berbasis Project Based Learning Untuk Pembelajaran Materi Segitiga, *Jurnal Pendidikan Matematika*: 5(2), 2015, hh. 8-10 <https://ejournal2.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/3626/1903>.

kevalidan LKPD yang dilihat dari segi konten, bahasa, dan konstruk. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti susun; (1) dari segi konten, LKPD yang dihasilkan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), begitu pula dengan yang peneliti susun juga memiliki jumlah indikator sesuai dengan jumlah tugas di dalam LKPD, (2) dari segi bahasa, LKPD berbasis *PjBL* menggunakan kalimat dan tanda yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), juga kalimat yang digunakan mudah dimengerti. Namun terdapat sedikit perbedaan antara LKPD yang dihasilkan oleh Novita, Darmawijoyo, dan Aisyah dengan LKPD yang peneliti susun yaitu: (1) dari segi konstruk, LKPD berbasis *PjBL* yang dihasilkan sesuai prinsip *PjBL* yakni berupa petunjuk-petunjuk yang menggiring siswa melaksanakan proyek untuk mencapai tujuan pembelajaran, LKPD yang peneliti susun tidak berhenti disana, peneliti memfokuskan pada segi psikologi peserta didik terkait materi yang dibawakan yaitu berbagai pekerjaan, yang tujuannya tidak hanya sebagai petunjuk siswa dalam menyelesaikan sebuah proyek namun juga membangun rasa ingin tahu akan berbagai pekerjaan yang peserta didik cita-citakan, (2) perbedaan kedua yaitu penelitian yang Novita, Darmawijoyo, dan Aisyah susun menghasilkan dua buah LKPD berbeda, yakni berisikan sifat-sifat jenis segitiga dan satunya berisikan sudut-sudut segitiga, namun peneliti hanya akan membuat satu LKPD yang utuh.

Menarik kesimpulan dari penjabaran di atas bahwa penelitian yang dilakukan oleh Novita, Darmawijoyo, dan Aisyah dalam penggunaan LKPD berbasis *project based learning* yang disusun dan diterapkan kepada 33 siswa memperoleh presentase nilai melewati KKM sebesar 82,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD tersebut membuat siswa mampu mencapai kriteria minimum dalam ketercapaian nilai, dengan demikian sebagian besar siswa telah mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Sedangkan dari segi persamaan dan perbedaan hasil penelitian terdapat sedikit perbedaan yakni dari segi konstruk dan jumlah LKPD yang dihasilkan.

Penelitian terdahulu yang kedua, diteliti oleh Aristiadi dan Rizal, yang memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni: (1) materi LKPD fokus disusun pada satu mata pelajaran saja yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) senada dengan penelitian yang peneliti susun hanya berfokus pada satu mata pelajaran juga, sedangkan perbedaannya yakni; (1) desain penelitian tersebut adalah *pre-test post-test control group*, sedangkan penelitian yang peneliti kembangkan menggunakan desain Atwi Suparman. Melihat dari hasil kesimpulan LKPD yang Aristiadi dan Rizal susun menunjukkan perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan LKPD berbasis proyek. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 20,5 *posttest* sebesar 33,1 dan *gain* sebesar 12,96 di kelas eksperimen, sedangkan

untuk kelas yang tidak menggunakan LKPD berbasis proyek diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 16,5 *posttest* sebesar 25,3 dan *gain* sebesar 6,78.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Aristiadi dan Rizal, menjelaskan bahwa penggunaan LKPD berbasis proyek dapat menunjukkan perbedaan nilai yang cukup signifikan antara kelas yang tidak menggunakan LKPD dan kelas eksperimen yang menggunakan LKPD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, proses pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis proyek lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan LKPD berbasis proyek. Dengan menggunakan LKPD berbasis proyek pembelajaran peserta didik lebih efektif dan kondusif.

Penelitian terdahulu yang ketiga diteliti oleh Ratri, Siwi, dan Setianingsih memaparkan hasil penelitian dalam keterampilan proses sains, terdapat beberapa persamaan juga perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan, persamaannya yaitu; (1) berfokus pada satu mata pelajaran saja yaitu IPA, begitu pula dengan penelitian yang peneliti kembangkan juga hanya berfokus pada satu mata pelajaran saja, sedangkan perbedaannya yaitu; (1) penelitian tersebut menggunakan desain 4-D (*Four D Models*) yang di gagas oleh

---

<sup>9</sup> Aristiadi. H, Rizal. R, Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek Terhadap hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Pemanasan Global, *Jurnal Pendidikan*: 3(2) p-ISSN: 2477-5193, 2018, hh. 77-84  
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/635/410>.

Thiagarajan, sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian yang digagas oleh Atwi Suparman, (2) tidak sesuai jumlah observer dengan jumlah kelompok peserta didik mengakibatkan proses pembelajaran kurang terfokus.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratri, Siwi, dan Setianingsih bertujuan untuk mengetahui jumlah rata-rata ketercapaian yaitu dalam pertemuan 1-5 memiliki presentase ketercapain baik, dengan rincian sebagai berikut; (1) pertemuan pertama presentase rata-rata sebesar 78,13%, (2) pertemuan hari kedua presentase rata-rata sebesar 80,47%, (3) pertemuan hari ketiga rata-rata sebesar 78,91%, (4) pertemuan hari keempat tercapai rata-rata sebesar 83,59%, dan (5) pertemuan hari kelima tercapai rata-rata sebesar 81,25%. Berdasarkan data hasil keterampilan proses sains yang telah tercapai dan masuk dalam kategori baik.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Ratri, Siwi, dan Setianingsih dalam menggunakan LKPD berbasis *project based learning* di lima pertemuan menunjukkan nilai yang cenderung naik, Hal tersebut juga membuktikan bahwa dengan model pembelajaran *project based learning* mampu menggali potensi keterampilan proses sains dalam diri peserta didik yang diterapkan dalam bahan ajar berupa LKPD.

---

<sup>10</sup> Ratri, Siwi, & Setianingsih, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Pencemaran Lingkungan (Tanah) Dengan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Ketercapaian Keterampilan Proses sains, *Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1), 2017, hh.1-5 <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/ipa/article/view/7455/7093>.

Setelah menyimak beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dengan apa yang akan peneliti kembangkan, terdapat beberapa perbedaan terutama pada segi mental dan pengalaman peserta didik yang menggunakan LKPD berbasis *PjBL* ini, dengan mengangkat mata pelajaran yang peneliti rasa perlu menjadi perhatian khusus yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema “Berbagai Pekerjaan”, Penelitian ini penting untuk dilakukan karena target pembelajaran tidak hanya tercapainya *meaning full learning* pada tema ini, namun juga menciptakan rasa ingin meraih cita-cita dari diri masing-masing peserta didik, dimana di dalam LKPD ini para peserta didik akan banyak mengenal berbagai pekerjaan, merancangnyanya dan menghasilkan proyek, serta cara ini bisa membantu teori dalam mengembangkan LKPD yang berbeda dari lainnya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang efektif dan menarik bagi peserta didik.
2. Guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) dan penugasan.
3. Peserta didik masih pasif atau kurang terlibat dalam pembelajaran.

4. Perlunya pengembangan media LKPD berbasis proyek yang efektif dan menyenangkan.

### **C. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan LKPD berbasis *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD

### **D. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan LKPD berbasis *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD pada tema 4 mengenai “Berbagai Pekerjaan”.

### **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD pada tema 4 mengenai berbagai pekerjaan?”

## **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu;

### **1. Kegunaan Secara Teoretis**

Penggunaan media LKPD berbasis *PjBL* ini dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar sesuai tema yang sedang dipelajari, juga dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam pengajaran kegiatan keterampilan.

### **2. Kegunaan Secara Praktis**

- a. Bagi Guru; Hasil pengembangan berupa media LKPD berbasis proyek ini dapat digunakan sebagai peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif, kreatif, dan inovatif serta memaksimalkan fungsi guru sebagai fasilitator kelas.
- b. Bagi Peserta Didik; Hasil pengembangan berupa media LKPD berbasis *PjBL* ini dapat digunakan sebagai pengoptimal capaian kompetensi dasar peserta didik dan juga sebagai panduan bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan juga produktif.
- c. Bagi Sekolah; Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil

pengembangan media LKPD berbasis *PjBL* ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya; Hasil pengembangan media pembelajaran berupa LKPD berbasis *PjBL* diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.

