

## ANALISIS KELAYAKAN MATERI LKPD YANG BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN BERPIKIR KEATIF SISWA SD

Nadia Pusita Anggraeni<sup>1</sup>, Arik Umi Pujiastuti<sup>2</sup>.

PGSD, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

[diana673084@gmail.com](mailto:diana673084@gmail.com)<sup>1</sup>, [arik.umi86@gmail.com](mailto:arik.umi86@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Pengembangan LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk LKPD yang mampu mengembangkan keterampilan *creative thinking* siswa sesuai dengan tuntutan pada era 21. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development/R&D* dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974) yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini menghasilkan suatu produk LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan tingkat kelayakan materi pada tahap pertama yaitu 72% yang dalam presentase kiteria termasuk dalam 61% - 80% dengan keterangan layak Kemudian pada tahap kedua uji validitas ahli materi, tingkat kelayakan LKPD sebesar 98% dimana dalam presentase kriteria 81% - 100% dengan keterangan sangat layak. Dengan adanya LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa diharapkan mampu untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan dapat menarik minat belajar siswa serta mampu mengembangkkn keterampilan *creative thinking*.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); Berpikir Kreatif;

### ABSTRACT

*The student's cream-oriented development of the ihad-based thinking ability was intended to produce a lint product capable of developing creative thinking skills according to the demands of the 21<sup>st</sup> era. The method used in penlitate is the method of research and development/r&d with the 4d development model developed by thiagarajan DKK (1974), which covers define (define), design stage (design), development stage (develop), deployment stage (disseminate). The study produces a line-oriented product of students' creative thinking ability, with a first-stage level of material worth of 72% which in the criteria percentage is in 61% - 80% with worthy information Then in the second stage of the validity of the material experts, the to-worthiness rate is 98% where in the 81% criteria presentation – 100% with the information is perfectly feasible. With the aim of the iconer-oriented creative thinking ability, students are expected to be able to embalm independently and may attract students' learning and be able to develop creative thinking skills.*

**Keywords:** Development; The sheet of the learner (LKPD); Creative thinking;

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi dan peningkatan mutu kualitas pendidikan, maka dari tahun ke tahun pendidikan memiliki perubahan pada kurikulum. Perubahan kurikulum yang terjadi diharapkan mampu meningkatkan kualitas dari pendidikan yang ada di Indonesia. Saat ini kurikulum yang sedang diberlakukan di Indonesia adalah kurikulum 2013 dimana siswa diminta untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan bukan lagi pembelajaran satu arah melainkan lebih ke arah pembelajaran interaktif yang dikemas dalam satu kegiatan yang saling berkesinambungan.

Kurikulum 2013 dilakukan secara pembelajaran tematik terpadu, dimana dalam pembelajaran tematik diintegrasikan Kompetensi Dasar pada tiap mata pelajaran menjadi Tema dan Subtema yang diimplementasikan pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6. Pendekatan yang saat ini digunakan dalam pembelajaran saat ini yaitu berupa pendekatan saintifik dimana kegiatan-kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, dan mengkomunikasikan. Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menghasilkan pengalaman belajar yang baik dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dimana ketiga aspek tersebut sangat dibutuhkan dalam era 21 ini.

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut membutuhkan suatu keterampilan yang sesuai dengan tuntutan pada era 21 ini, Keterampilan tersebut adalah keterampilan 4C dimana meliputi *critical thinking*, *communication*, *creative thinking*, dan *collaboration*. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan adalah *creative thinking*. Kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah proses berpikir dalam mengembangkan sebuah ide atau gagasan dan menghasilkan sebuah pemikiran baru yang memiliki ruang lingkup luas.

Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan yang dapat menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan atau mengombinasikan sebuah objek yang berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang dapat dimengerti, berdaya guna dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang dapat mempengaruhi [1]. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dari individu untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana cara memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi [2].

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menemukan suatu ide atau gagasan yang baru sehingga memiliki nilai guna, inovatif dan mampu memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi.

Pengalaman belajar siswa harus diikuti dengan pembelajaran secara langsung dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan dalam kemampuan berpikir kreatif. Pelaksanaan pembelajaran juga merupakan serangkaian pembelajaran langsung melalui prosedur dan langkah-langkah yang sistematis sehingga dalam hal ini siswa memerlukan panduan yang jelas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Panduan dan serangkaian kegiatan pembelajaran tersebut dapat tertuang dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan suatu perangkat pembelajaran baik itu media pembelajaran ataupun sumber belajar yang didalamnya berisi suatu panduan atau materi ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan dan sikap peserta didik [3]. Melalui LKPD diharapkan siswa juga mampu untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan terstruktur.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian *Research and Development/R&D* dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan dengan prosedur pengembangan yang meliputi Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*) dan Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Tujuan diadakannya penelitian ini ada untuk mengetahui tingkat kelayakan materi pada produk LKPD yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran baik klasikal maupun mandiri untuk siswa kelas V SD. Lembar Kerja yang berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dari siswa terutama pada keterampilan *creative thinking* sebagai tuntutan yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi era 21.

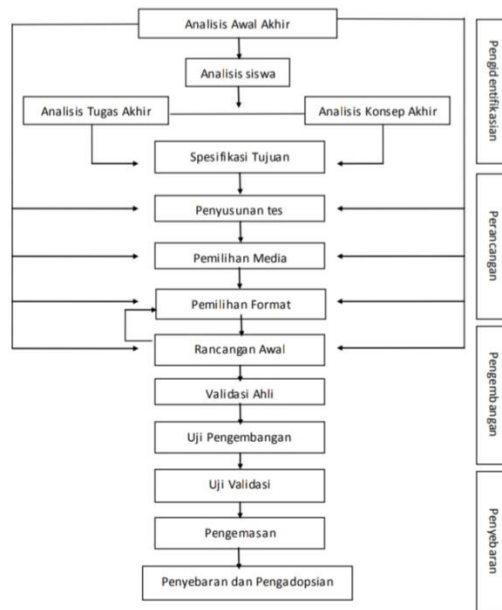
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Sluke oleh guru kelas diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 7 siswa yang didapatkan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif sedangkan 13 siswa lainnya belum menunjukkan adanya kemampuan berpikir kreatif tersebut. Kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah dan mengkomunikasikan yang seharusnya dilakukan dengan prosedur dan petunjuk yang jelas melalui LKPD tidak dilakukan secara maksimal oleh guru. Guru hanya memberikan tugas seperti Lembar Evaluasi saja untuk mengetahui tingkat kognitif siswa. Berdasarkan tuntutan dan keterampilan yang harus dimiliki pada era 21 terutama siswa harus memiliki keterampilan *creative thinking* dan berdasarkan dengan masalah yang dihadapi saat ini maka penelitian ini bertujuan untuk mengubah LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dengan menguji keefektifan produk tersebut [4]. Metode yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dimana terdiri dari beberapa tahap yang meliputi *Define, Design, Develop, Disseminate* yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

Penelitian yang dilakukan adalah jenis Pengembangan LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6.

Pada penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D memiliki tahapan untuk menyusun produk LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D Thiagarajan (Sumber: Trianto, 2009)

Gambar 1. Prosedur Pengembangan sumber Trianto (2009).

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap pendefinisian (*define*) dimana tahap ini bertujuan untuk memperoleh data awal sebagai pedoman untuk menyusun produk LKPD. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*), tahap ini bertujuan untuk merancang produk LKPD yang akan dikembangkan mulai dari isi materi, media yang digunakan serta tata bahasa yang mudah dipahami siswa. Tahap Ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk LKPD yang sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Pada tahap ini dilakukan pengujian tingkat kelayakan materi yang akan dikembangkan dalam produk LKPD kepada validator yang ahli di bidangnya. Tahap keempat yang dilakukan adalah tahap penyebaran (*dessiminate*) dimana pada tahap ini produk yang sudah dikembangkan, divalidasikan kepada validaoatr ahli dalam bidangnya kemudian siap untuk disebarakan di kelas V [5].

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau validitas ahli materi dari produk LKPD yang berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Untuk mengetahui tingkat kelayakan validitas ahli materi dari produk LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kretaif maka diperlukan angket sebagai acuan bagi validator dalam menilai materi dalam LKPD yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Angket penilaian ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5

1. Keurutan Materi

---

2. Kontekstual

---

3. Teknologi

---

4. Berpikir Kreatif

Setelah validator mengisi angket yang telah diajukan maka dapat dinilai dengan menggunakan rumus :

$$PS = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

PS : Presentase Skor

n : Jumlah Skor yang diperoleh

N : Jumlah Skor maksimal

Setelah data mendapatkan skor maka langkah selanjutnya mengkonversi skor rata-rata yang berupa data kuantitatif dari setiap aspek menjadi data kualitatif deskriptif[6]

Tabel 2. Kriteria penilaian data

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*), maka diperoleh bahwa pada tahap ini peneliti mengumpulkan data awal yang meliputi analisis kebutuhan berdasarkan hasil wawancara dengan guru keadaan yang dialami di SDN Sluke saat ini sedang melakukan pembelajaran dari yang mana siswa mengerjakan latihan soal secara mandiri di rumah. Namun, guru hanya memberikan latihan soal evaluasi saja bukan suatu lembar kerja yang berisikan prosedur dan langkah-langkah yang bisa digunakan untuk siswa dapat belajar mandiri.

Analisis siswa berdasarkan wawancara dan observasi, maka diperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, karakteristik siswa kelas V yang masih suka bermain membuat minat belajar siswa kurang dan guru belum memberikan suatu Lembar Kerja yang dapat menunjang Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Analisis tugas berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, tugas yang diberikan oleh guru berupa lembar evaluasi yang masih berupa pilihan ganda dan isian, sehingga memerlukan suatu Lembar Kerja yang terstruktur dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis konsep dilakukan untuk mengetahui materi yang belum mencapai KKM dan dianggap sulit oleh siswa, sehingga peneliti mengambil pembelajaran pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 1 sampai 6 untuk dapat menyusun LKPD secara terstruktur dengan berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Selanjutnya yaitu spesifikasi tujuan pada tahap ini peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran sebagai tolak ukur untuk ketercapaian materi pembelajaran yang dilakukan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain (*design*), pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mendesain produk LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan melakukan penyusunan evaluasi, pemilihan media dan pemilihan format.

Tahap pengembangan (*develop*) pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan terhadap LKPD yang berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan menerapkan pendekatan saintifik dengan unsur 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah dan mengkomunikasikan. Lembar Kerja yang telah disusun kemudian akan di uji tingkat kelayakannya. Pada penelitian ini dapat diketahui tingkat kelayakan materi pada LKPD.

Tahap Penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini LKPD yang telah di uji tingkat kelayakannya maka dapat disebarluaskan kepada siswa Kelas V.

## ANALISI DATA

Jenis analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa penilaian skor yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi. Data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi pada produk LKPD yang dikembangkan. Validator akan memberikan penilaian yang sesuai dengan komponen yang sudah ditentukan.

### b. Data Kualitatif

Data kualitatif ini didapatkan berupa deskriptif dari proses pengembangan pada produk serta saran dan kritik dari validator ahli materi untuk memperbaiki kelayakan materi. Deskripsi dari aktivitas pengembangan produk ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh peneliti selama menyusun produk LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Saran dan kritik diberikan oleh validator dengan tujuan agar produk dapat diperbaiki sehingga sudah layak untuk disebar luaskan.

### Uji Kelayakan Materi

Setelah LKPD disusun selanjutnya akan diuji tingkat kelayakannya sesuai dengan materi yang ada pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 sampai 6. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari materi yang ada pada LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Validator akan mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil dari uji validitas dapat diketahui dari tabel berikut :

Tabel 3. Hasil uji kelayakan tahap pertama

No.	Aspek yang dinilai	Skor Total
1.	Keurutan Materi	11
2.	Kontekstual	10

3.	Teknologi	4
4.	Berpikir Kreatif	11
<b>Jumlah Total</b>		<b>36</b>

Dari informasi tabel tersebut maka tingkat kelayakan dari produk dapat dihitung sebagai berikut :

$$PS = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$PS = \frac{36}{50} \times 100 \% = 72\%$$

Berdasarkan presentase kriteria yang pada tabel 2 maka pada uji validitas pada tahap pertama produk LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan tingkat kelayakan pada presentase antara 61% - 81% maka produk tersebut dinyatakan **VALID**.

Terdapat catatan dari validator yang menyatakan bahwa daftar pustaka pada produk masih belum rapi dan perlu untuk dirapikan. Bagaimana cara penulisan daftar pustaka juga perlu diperbaiki.

Setelah melalui uji validitas pertama, maka dilakukan kembali uji validitas kedua yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil uji kelayakan tahap kedua

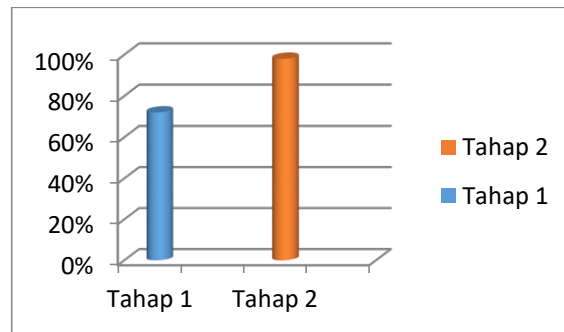
No.	Aspek yang dinilai	Skor Total
1.	Keurutan Materi	14
2.	Kontekstual	15
3.	Teknologi	5
4.	Berpikir Kreatif	15
<b>Jumlah Total</b>		<b>49</b>

Dari tabel 4 tersebut maka tingkat kelayakan dari produk dapat dihitung sebagai berikut :

$$PS = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$PS = \frac{49}{50} \times 100 \% = 98\%$$

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tahap kedua uji validitas tingkat kelayakan materi pada LKPD, dengan presentase tingkat kelayakan 81% - 100% maka produk LKPD yang telah diuji Validitas tahap kedua tersebut dinyatakan sangat layak.



Gambar 2. Perbandingan hasil uji kelayakan tahap pertama dan kedua

Selanjut pada Tahap Penyebaran produk sudah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran yang dilakukan pada Kelas V SDN Sluke. Dengan adanya LKPD ini diharapkan siswa mampu untuk belajar secara mandiri dan mampu menguasai materi sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif serta diharapkan dengan adanya LKPD ini siswa memiliki keterampilan *creative thinking*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa produk hasil akhir pada pengembangan ini adalah LKPD yang Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas V SD. Subjek penelitian pengembangan ini adalah Kelas V SDN Sluke Kab Rembang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974) yang meliputi beberapa tahap yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Materi yang diambil untuk penelitian ini adalah pembelajaran tematik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 1 sampai 6. Pada LKPD yang dikembangkan memuat isi materi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking*. Dengan adanya LKPD ini diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri karena sudah dilengkapi dengan petunjuk dan prosedur yang terstruktur serta penggunaan media *link youtube* sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas materi dapat dinyatakan bahwa uji validitas pertama dianggap layak dengan sedikit catatan dari validator. Kemudian untuk tahap kedua, uji validitas dinyatakan sangat layak. Sehingga LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disebar pada siswa kelas V SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. M. Mursidik, N. Samsiyah, and H. E. Rudyanto, "Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students.," *Pedagog. J. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–33, 2015.
- [2] L. Moma *et al.*, "Developing Mathematical Creative Thinking and."
- [3] R. Kristiyowati, "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan," *Pros. Semin. dan Disk. Nas. Pendidik. Dasar 2018*, pp. 282–288, 2018.
- [4] I. Nur Azizah, "Lembar Kerja Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial dengan Model Pengembangan Thiagarajan," *Numer. J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–72, 2017, doi: 10.25217/numerical.v1i2.132.



- [5] E. Priambodo and A. Nuryanto, “Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur untuk SMK,” *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, vol. 5, no. 2, pp. 145–153, 2020, doi: 10.21831/dinamika.v5i2.34803.
- [6] F. I. Akbar and R. Hartono, “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik dengan Model Pengembangan 4-D pada Materi Mitigasi Bencana dan Adaptasi Bencana Kelas X SMA,” *J. Pendidik. Geogr.*, vol. 22, no. 2, pp. 135–147, 2017, doi: 10.17977/um017v22i22017p135.